SNK公認
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

2000年9月1日発行（毎月1回・1日発行）第6巻第9号／通巻64号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO・GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

2000 630 yen
9月号
芸文社



新着情報紹介
KING OF FIGHTERS
バトルDEパラダイス

SNK宣伝課　中村はんの
"今日もタルいわ"
by 菊地翔壱
コミック連載

生駒治美
安井邦彦
コラム 声優連載

COOL COOL TOON
メタルスラッグ ファーストミッション
伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～

キャラクター紹介
CAPCOM vs. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000

全キャラ技解析
THE KING OF FIGHTERS 2000

特別付録
THE KING OF FIGHTERS 2000
スペシャルポスター



Dreamcast
COOL COOL TOON
リズムコミック クルクル トゥーン
WELCOME RHYTHM COMIC WORLD!
まるで絵本をめくるように"音"を楽しむゲーム、それが「リズムコミック」!
ダンスや音楽をメインに、笑いあり、友情あり、冒険ありのストーリーが展開される。
夢がいっぱいのリズムコミック『クルクルトゥーン』、この夏ドリームキャストで新登場!!
©SNK 2000
ドリームキャスト専用ソフト『クルクルトゥーン』
2000.8.10 In Store★予価¥5,800(税別)
NEOGEO POCKET
新作ソフトラインナップ
DNAを刺激する三角型パズル!!
[アクションパズル]
デルタワープ
© IOSYS 2000
8月10日発売予定
価格3,800円(税別)
ネオジオポケットベストコレクション発売!!
SNK VS.CAPCOM
◆激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン
好評発売中 価格2,800円(税別)
SNK VS.CAPCOM
◆激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン
好評発売中 価格2,800円(税別)
BEST Collection
©SNK1999©MOTO KIKAKU.
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
●『激突カードファイターズ』は、一部(株)カプコンの許諾を受けて、(株)SNKが製造・販売するものです。
●『CAPCOM』は、(株)カプコンの登録商標です。
『COOL COOL TOON』と『COOL COOL JAM』は、つなげて通信できるのよ。※ドリームキャストとの通信には、別売の専用接続ケーブルが必要です。
ネオジオポケット専用ソフト『クルクルジャム』©SNK 2000
COOL COOL JAM
Session Play Action クルクル ジャム
2000.8.10 In Store★予価¥3,800(税別)
NEOGEO POCKET
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、P はSNKの商標です。
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。 株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6


SNK®
www.neogeo.co.jp

9 CONTENTS

OF 2000

MILLENNIUM FIGHT 2000



ネオポケ・インフォメーション

※[PS]＝プレイステーション／[DC]＝ドリームキャスト／[NP]＝ネオジオポケット

設定資料

声優連載コラム

連載コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●THE KING OF FIGHTERS 2000
イラスト●ヒロアキ（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

NEO・GEOはSNKの登録商標です　©2000 GEIBUNSHA　禁無断転載

NEO GEO POCKET

KOF2000

THE KING OF FIGHTERS 2000™
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000





『KOF』攻略のトップは〈技解析〉だ！まずは基本を押さえよう！

技解析

日本列島を熱くさせる『KOF2000』がいよいよ登場！新しいシステムに対応するための〈システム解析〉と、攻略の第一歩〈技解析〉をドーンと紹介するぞ！

SNK	
業務用MVS	発売中／169,000円
家庭用ROM	未定／未定
家庭用CD	未定／未定
PS	—
DC	—
	682M 格闘アクション

システム解析

解析／DSPーたろりん

ストライカー

今回の目玉は、1キャラにつき2種類のストライカーを選べる『アナザーストライカー』と、ストライカーを呼べる状況が増えた『アクティブストライカー』。

アナザーストライカー

オーダーセレクト時に4人目に選ぶキャラがストライカーになるわけだが、ここで通常のストライカーを使うかアナザーストライカーにするかを選択することになる。現時点で分かっているだけで、34キャラ×2＝68種類のストライカーが存在するということになる。「どのストライカーを選択するか迷う！」という人は、今月号の解析をぜひとも参考にしてほしい。

アクティブストライカー

前作では地上で何も行動していない時にしか呼べなかったストライカーだが、今回は表のような状況でも呼び出すことができる。これらの状況でストライカーを呼び出した場合は、呼び出しモーションは発生しない。

通常技中に呼ぶ場合は、技を出した直後にBCを押さないとストライカーを呼ぶことはできないが、特殊技や必殺技中ならば、自由なタイミングで呼ぶことができる。必殺技からストライカーを連続技にするほか、スキが大きな技を出した時のフォローをするためにストライカーを出す、といった使い方も可能だ。

ガードキャンセルふっとばし攻撃からもストライカーを出すことができる。普通はカウンターヒットしないと追撃ができないはずのガードキャンセルふっとばし攻撃だが、なぜかストライカーだけは通常ヒット時にも当たってしまうぞ。これをうまく使えば、ガードキャンセルから一気にダメージを与えることができるので、ぜひ活用したい。

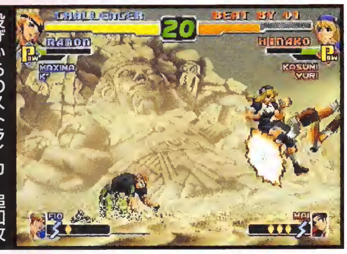
通常投げ中にBCを押すと、ストライカーが上方から登場して、専用の追加攻撃を繰り出す（パワーゲージストック



ストライカーの使い方の一例。おっと、必殺技を空振りしちった…



な～んて時に、空振りのスキをフォローするために呼んでみたり～



投げからのストライカー追加攻撃は全キャラ共通の性能なのだ

1つ消費）。性能は全ストライカー共通で、相手を高く浮かせることができる。
逆に、投げ外しに成功した場合も、ストライカーを呼んで追加攻撃をすることができる（性能は投げからの追加攻撃と同じ）。こちらはゲージを必要としないぞ。通常投げは、決めた時のリターンも、投げ外しされた時のリスクも大きいというわけだ。
ストライカーを呼べない状況も表にまとめてみた。特に、超必殺技中は一切呼べないことに注意しよう。

ストライカーを呼べる状況
・特殊技中
・必殺技中
・ジャンプ中
・ダウン寸前
・ガードキャンセルふっとばし攻撃中
・通常投げ後(追加攻撃、ゲージ1つ消費)
・投げ外し後（追加攻撃）

ストライカーを呼べない状況
・食らいモーション中
・超必殺技中
・ガード中
・ダウン中
・前転・後転中

呼び出しモーション

地上で普通にストライカーを呼び出した場合は、戦闘中キャラ本体は呼び出しモーションになる。



全身無敵になった呼び出し動作。危ない時は仲間に頼れ！

このモーションは全身無敵になり、一瞬だが投げられ判定も消えている。前作よりも安全にストライカーを呼ぶことができるのだ。ただし、モーションの終わり際には当然ながらスキがある。

ガード不能

前作と同じように、『ストライカーが攻撃する前に打撃技を空振りする』『相手のガードモーションが解除される技を出す』『ストライカーが攻撃する前に本体が攻撃を受ける』などの方法で、ストライカーをガード不能にすることができる。しかし、今回はストライカー呼び出しモーションが完全無敵になったため、3つ目の方法でガード不能にすることは難しい。

パワーゲージ&超必殺技

パワーゲージ継承

前作ではキャラの交代時に消滅してしまったゲージストックだが、今回は次のキャラに持ち越すことができる。ただし、持ち越される分はストック分だけで、たまっている最中のゲージは切り捨てられてしまうぞ。

MAX超必殺技

今回のMAX超必殺技は、固有のコマンドにより、通常版の超必殺技と使い分けることができるようになった。そのかわり、ゲージストックを3つすべて消費してしまうし、使用したあとはしばらくゲージが消滅する『オーバーヒート状態』になる。
MAX超必殺技は、すべての超必殺技に存在しているわけではないので、技表を見てMAX版の有無を確認してほしい。また、MAX版しか存在しない超必殺技もある。



MAX専用の超必殺技もある。技の動作中は背景が反転するぞ

挑発

パワーゲージのストックがある時に挑発をすると、ストックを1つ消費してストライクボムを1つ補充できる。挑発した瞬間に補充はおこなわれるが、挑発のモーションをキャンセルすることはできないので、モーション中に攻撃されると何もできずに食らうことになる。相手をダウンさせた時など、安全な状況で挑発をするようにしよう。

カウンターモード&アーマーモード

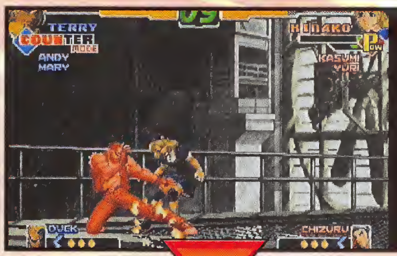
ゲージ3つ消費で一定時間利用できるモード。まず、カウンター・アーマー両モード共通の特徴を表にまとめてみた。注目は弱攻撃の食らい硬直。なんと、強攻撃や必殺技よりも長くなってしまうのだ。普段は強攻撃からのみつながる技も問題なく弱攻撃から入ってしまうぞ。打点高めのジャンプ弱攻撃から地上技につながるのも強烈！



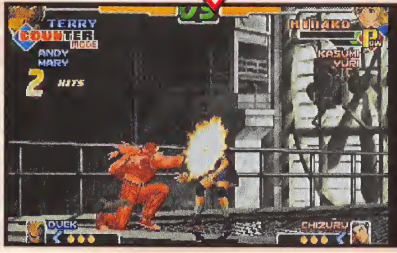
ストライカーを多用するには挑発が必須だが、スキは非常に大きい

カウンターモード・アーマーモード中の特性
・発動時のモーションに、ガード不能の攻撃判定がある（ダメージは0）
・ガードキャンセル動作ができない
・通常技中に攻撃を食らった場合もカウンターヒットになる
・打撃をヒット／ガードさせた時の間合いの離れ方が大きくなる
・浮かせ技の浮きが高くなる
・弱攻撃の食らい硬直が非常に長くなる
・モード終了後しばらくの間、パワーゲージが消滅する『オーバーヒート状態』になる

※表内すべて編集部調べ



モード中は、弱攻撃の食らい硬直が異常なまでに長くなるので…



普段つながらない技がつながったりする。ジャンプ弱攻撃も然り

カウンターモード

特性は表の通り。

前作同様、超必殺技の性能も微妙に変化する（主に発生の早さ）。発生が遅くなる超必殺技を持っているキャラは、その特性をしっかり頭に入れて闘うようにしよう。



弱攻撃→必殺技→超必殺技という流れが基本になりそうだ

カウンターモードの特性

- 超必殺技が出し放題
- 特定の特殊技や必殺技から超必殺技へとキャンセルする『スーパーキャンセル』が可能
- ＭＡＸ超必殺技を出すことはできない

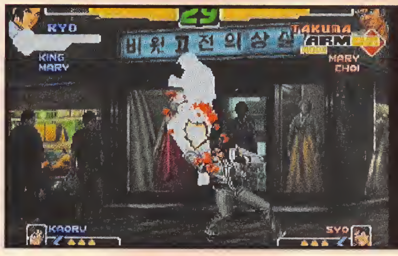
アーマーモード

大幅に変貌を遂げたアーマーモード。表を見れば分かるように、技の出がかりを攻撃されても技が停止することはないため、強引に攻めこむことができるぞ！　ダウン技を食らってもへっちゃらだ。

特筆すべきはジャンプ攻撃や突進技、多段の必殺技。対空技や割りこみ技を出されてもおかまいなしだ！

ただし、技の攻撃判定が出終わったあとのスキに攻撃を食らった場合は、普通の食らいモーションになってしまう。硬直中に反撃された場合や、無敵時間の長い技などを出されると、さすがのアーマーモードも太刀打ちできないことがあるのだ（太刀打ちできないと困る!?）

気になるアーマーモードの持続時間だが、カウンターモードよりも数秒短い。それでも、前作に比べればずっと長くなっている。相手の技を食らってもゲージは減らなくなっているしね。



今回は大幅にパワーアップ。ジャンプ攻撃に対空技を出されても…



平然と貫通していく。アーマーモード大流行の予感が!?

アーマーモードの特性

- 技を繰り出している最中（攻撃開始～攻撃判定が出終わるまで）に相手の攻撃を食らっても、のけぞらずに技を続行する
- 普通の状態で相手の攻撃を食らった場合は、普通の食らいモーションになる
- 技の攻撃判定が出終わったあとに攻撃を食らった場合も普通の食らいモーションになる
- 投げ技には無力



相手をふっとばすようになり、連続投げ外しは発生しなくなった

その他のシステム

投げ外し

投げ外し動作が変更され、外した側が投げ側をふっとばしてダウンさせるようになった。前述の通り、外した側はストライカーで追加攻撃をすることができるぞ。

つかみ系の投げ技は外すことができないのは前作同様。

緊急回避動作

緊急回避動作には前方（本誌では『前転』と表記）と後方（本誌では『後転』）の2種類。無敵のまま移動できるのが利点だが、投げられ判定は残っているし、終わり際にはスキがある。

'98同様、終わり際のスキは、特定のキャラ以外のしゃがみ弱キックに対して無敵になっている（次号でくわしく紹介する予定）。

ガードキャンセル

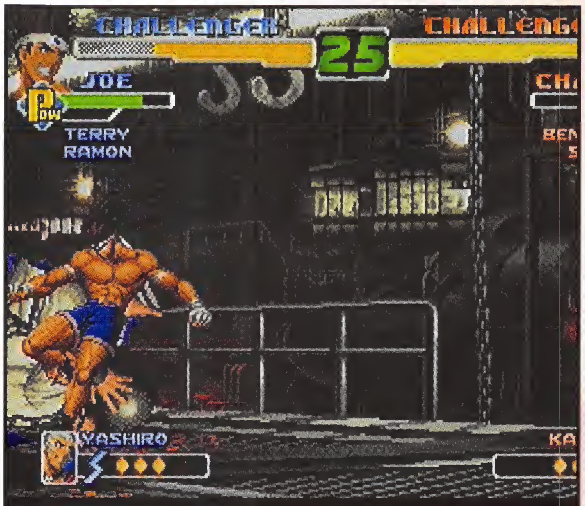
ゲージストックを1つ消費。前転、後転、ふっとばし攻撃の3種類がある。

前転と後転は、普通のものとは違い、動作終了まで完全に無敵で、投げられ判定も消滅している。かなり安全に相手の攻めから脱出できるし、反撃への糸口にもなる。

ふっとばし攻撃は、ダメージはないものの、相手をふっとばして間合いを離すことができる。前述の通り、ストライカーを呼んで追撃することも可能だ。

ダウン回避

ダウン寸前にABを同時押しすると、ダウンせずにすばやく立ち直ることができる。ダウン回避とストライカー呼び出しを同時におこなうことはできない。



またまた強いガーキャン後転。ここから投げを狙うのが基本だ

京＆庵
ストーリー

日輪を眺めていた。
　通り過ぎる人々の肩がぶつかってくる。避けることもせず、俺は空にある日輪をただ、じっと眺めていた。
　依然として京の消息はつかめていない。だが必ず会う。確信にも似た予感は日を追って強くなっていた。目がくらむ直前に雲が日輪を隠す。目線を下へと落としたとき、本能が俺に警鐘を鳴らした。
「……！」
　…敵。京ではない。だが、この気配は以前に出会っている。いつ、どこで？　同じ気配の在処を記憶からはじき出そうとする。本能は感覚を鋭敏にし、思考する速度にさらに加速を与えた。体温が上がり、体が臨戦態勢を取り始める。徐々にではあるが、狙うべき気配に焦点は合っていった。
　通り過ぎる群衆の中、瞬きをしていない男が数名。少し距離を置いた所からも、同様の気配を感じる。同時におぼろげな記憶もはっきりしてきた。
「ネスツ…。雑魚どもか…」
　さらに俺にとって興味深いのは、自分をつけているのが距離を置いた気配の方で、ごく近くの男達が狙っているのは自分ではないということだった。誰を狙っているのか…
…俺のちょうど目の前にそれはいた。
女。俺にとってはただの女。その女を中心に男達が距離を縮めてくる。好きにさせていても問題はない。だが、目障りには違いなかった。
“雑魚ども”が俺とすれちがおうとする。相手が俺に向けている緊張は、容易に感じることができた。
　両肩をだらりとおろす。距離、ゼロ。背を向けたまま、俺は同じく背を向けている一人の男に左手を伸ばした。鈍い音とともに、つながっていたものが一度離れ、さらに砕ける感触。それが指を伝って、俺の本能を直接刺激した。
「遊んでやる」
　俺はいつも以上に表情を殺して言った。
　しとめた男の肩越しに、残りの男達がこちらを振り返るのが見える。それとは別に、距離を置いた視線は変わらず俺に注がれていた。俺はその視線と群衆を無視し、男を盾にしたまま駈けだした。ほんの数秒で相手との距離が縮まる。
　男達の一人が目にしたものは、一瞬にして距離を縮めてきた自分の仲間、その次は遥か下方に位置する地面と、そこに立つ人々が自分を見上げているという光景だった。
　2m弱の高さから落ちた人の音。誰にとっても聴き慣れないその音を中心に、人混みの存在しない空間が広がっていく。残りの男達は、女を絶えず捕捉しつつも、必死に俺の姿を追おうとした。体制も整わないうちに、また同じ音が響く。



　あと一人。俺はまっすぐ女を目指す。
　女は周囲の状況にとまどっていた。辺りを見回すうちに、視界に俺の姿が映る。身も知らない男、それもこっちに向かって来ている。まっすぐと。蛇に魅入られた蛙のように、体が動こうとしない。いつの間にか向かい合わせになってしまった。
「つけられているぞ」
　女にとって、その俺の言葉は意外だった。目線を自分の後方に据えている俺を見て、女は初めて自分がつけられているという事実を確認した。
　女をはさんで、俺と男のにらみ合いが続く。男の口元から一瞬笑みがこぼれたのを俺は見逃さなかった。笑みにあわせて浮かんだ視線の先に、自分をつけねらうもう一つの影をとらえたのだ。
「そこにいたか」
　言葉と俺の行動は同時だった。俺は女を抱きかかえ、身を沈めた。突然の俺の行動に、女には何が起きたのか分からなかった。ただ、抱きかかえられた瞬間、銃声のようなものを聴いた気がした。
「逃げろ。死にたくなければな」
　恫喝でも強迫でもない。ただ淡々と、俺は女にいった。その向こうに、ゆっくりと崩れ去っていく男の姿が見える。女は銃声が気のせいではなかったということが分かった。
　女の行く先はどうでもよかった。俺は立ち上がり、倒れた男から銃声のした方向を目で追った。
　遥か先に銃を構えた男が見える。俺はスコープの先にあるであろう男の目に視線を合わせた。体も銃の方に向け、一歩前に進む。俺の所作を確認したのか、銃をおろし、男は去っていった。
「あの…」
　俺は声のする方を振り返った。女は逃げずに俺を待っていた。
「ありがとうございました。助かりました」
「助けたつもりはない」
　俺の反応にとまどいも見せず、女は続けた。
「強いんですね。私の知っている人に似ています」
「似ている？　俺にか？」
　俺は女の言葉に、何か惹きつけられるものを感じた。俺の心の動きは女には分からない。
「しばらく会ってないんですけど…」
　ネスツがなぜこの女をつけ回していたのか。なぜ自分と出会うことになったのか。すべての点と点がつながった。間違いない、奴の女だ。
「会えると思っているのか？」
「え？」
　俺はとまどう女に背を向け、その場を立ち去ろうとした。
「大丈夫です」
　歩みが止まる。女が俺の背中に声をかける。
「約束はぜったい守るんです。その人」
　女には俺の表情を見ることができなかった。俺は女の言葉に何か切り返すでもないまま、人混みに消えていった。

※

日輪を眺めていた。
　あれだけのことがあったにもかかわらず、不思議と恐怖感は残っていなかった。自分を助けてくれた男に、自分の知る男に似た匂いを感じ取ったからかもしれなかった。
　ユキはしばらく見ることを忘れていた、京のグローブにうかぶ日輪をじっと見ていた。
　会わなくなってから、しばらく経つ。あの日、いつものように出かけていった京は未だに帰ってきていない。ユキの元には、ぼろぼろになった、このグローブだけが帰ってきただけだった。
　死んだとは思っていない。根拠のない自信は日増しに強くなっている。今日の出来事とあわさり、その思いは確信に似たものへと変わろうとしていた。
　空をおおっていた雲が晴れた。
　ユキはグローブを鞄になおし、しばらく空を眺めていた。日輪が輝いている。
「待ってるからね、京」
　歩き出すユキに陽光が射し続けていた。

※

日輪を眺めていた。
　京は何かに引き寄せられるように、この場所に来ていた。オロチとの戦いを終え、すべてが終わったはずだった場所。しかしすべては、またこの場所からはじまってしまった。初めに出迎えたのは、なくしたはずのこのグローブだった。



　傷だらけのグローブ。落ちかけた日の光は、あしらわれた日輪についた傷をはっきりと映しだした。その傷の一つ一つが、今は自分自身と重なって見える。
　あの日から帰っていなかった。ネスツとの決着をつけるまでは帰らない。京には強い決意があった。
　京はポケットから封筒を取り出した。どこからともなく届いた「ＫＯＦ」の招待状。自分の知りたい何かが必ずそこにある。少なくとも京にとってはいく価値のあるものだった。
　もうすぐすべての決着（ケリ）がつく。そして帰らねばならない。
　徐々にではあるが、太陽のものとは違う光が京を照らしはじめようとしていた。雲間から除く月の光。いつしか日は沈んでいた。
　眺めているうち、目に見えて雲が晴れていく。現れたのは三日月だった。空をしめる大きさには不似合いな、強い光が京を照らしていた。背中に三日月を背負った男の姿が京の脳裏をかすめていく。
「もうすぐだ」
　月の光に背を向け、京はゆっくりと歩き出す。光の届かぬ闇へと溶けていくまでには、それ程時間を必要とはしなかった。その京を求めてやまないかのごとく、月の光が、京のいた場所に降り注ぎ続けていた。



K´

解析／蒼炎闘士ゆーち

抑えきれない鼓動に渦巻く炎 近寄る奴らをすべて焼きつくせ

通常技&特殊技 必殺技

しゃがみ弱キックはキャンセル可能な下段技。1～3発からキャンセル必殺技が基本。
遠距離立ち強パンチがキャンセル可能になったぞ。
スポットパイルはダウン回避不可の通常投げ。起き攻めをしたい君はこちらを狙っていきまっしょい♥
ニーアサルトは中段技。前作より発生が早くなり、近距離立ち強パンチ（2段目からでOK）などの強攻撃から連続ヒットするようになった。
通常技キャンセルで出すと必殺技キャンセルが可能になる。
アイントリガー（以下：アイン）は弱強どちらも通常技の弱攻撃から連続技に組みこめるようになったぞ！　若干、弱の方が発生が早く、スキも短いのだが、強は攻撃位置が高いので、炎が出てしまえば対空になるという特性がある。連続技はもちろん、ジャンプ攻撃の警戒範囲で牽制に使用する際にも強を使っていこう。
セカンドシュートは弱アインから撃ったときは弾足が遅く、強アインで撃つと弾足が早い。単純な飛び道具と考えていい。本作でもジャンプ中（空中）の相手にヒットしたら、必殺技orヒートドライブでの追い打ちが可能だ！
セカンドシェル（以下：シェル）は炎を巻き上げ、相手を空中へ浮かす技（追撃可）。アインの強弱でシェルの攻撃位置（弱はかなり低い位置に攻撃判定が発生。強は弱より少し上）も変わる。本作では攻撃判定が大きくなり、前作でシェルが空振りしてしまったキャラ（しゃがみ状態）にも基本的にはガード状態に入れることは可能だ。しかし、少数のキャラには画面端（密着状態）でしゃがまれると弱アインからのシェルが空振りしてしまう。画面端では強アインからシェル（必ずガード状態に入れられ、K´側が有利になる）を狙っていこう！
クロウバイツの弱は2段技でどちらもダウン効果があり、ヒット時は必ずダウンを奪える。強は3段技だが、2、3段目にダウン効果があるため相手の足払いなどに合わせてしまうと1段目しかヒットせず反撃を受けてしまうぞ。よって、地上戦には弱、対空には無敵時間が長く、斜め上方に伸びのある強と使い分けよう。また、強クロウバイツのあとは追加攻撃を出すことが可能。ちなみに追加攻撃はダウン回避不能技だぞい！
ミニッツスパイクは出だしの構えのモーションに打撃防御ポイントがついた。弱は軌道が低く、移動距離が短い。強はその逆。弱は先端をガードさせればスキは短いので、連続技以外に奇襲技としても使っていける。強は相手にしゃがまれると空振り（強はほぼ空振りする。弱はチビキャラなどが相手だと空振りする）してしまうので、無理して連続技以外に使用することはない。ちなみに空中でも出すことが可能なので、バックステップ中にも出せるぞな。
ブラックアウト（以下：BO）は移動距離が違い、アインからの追加・弱BOは通常の弱BO（画面半分ほど）より約1キャラ分ほど伸びがある。追加・強BOは通常の強BO（約一画面分）より若干短い。強BO（追加含む）はもちろん、移動距離の短い弱BO（追加含む）でも近距離で出せば相手の後ろにまわりこむことができる。基本性能は前作と変更なく、出だしと終わり際にスキがあり、姿を消している間は無敵状態になる。



グレードUPしたシ・ェ・ル♥　間合いや状況によって微妙に変化



無敵時間で煩い蠅もバイツァーダスト！　引きつけすぎないよふに

超必殺技&MAX超必殺技

チェーンドライブはMAX版も含め近距離での発動は同じだが、攻撃に移るモーションが一番早い（少し間合いが離れると）のは通常版・弱。本作ではヒートドライブより威力が若干高くなっている。MAX版は無敵時間が一番長く、威力も大幅にUPする。通常技の強攻撃→キャンセルワンインチから連続技に組みこみまっしょい！
ヒートドライブは上方向への当たり（攻撃判定）が薄くなっているので、空中に浮いた相手に追撃する際はタイミングを調節しよう。通常技の強攻撃からも連続技に組み込める。強は弱より発生が若干遅いが、それによる支障はない。ちなみに本作では弱もボタン押しっ放し（弱強どちらも約4秒ほど）でガード不能技に転換できるぞ！

ストライカー&新ストライカー

ナロウスパイク。自キャラに重なる位に出現。相手が地上にいればスライディング、相手が空中にいればクロウバイツ（攻撃判定は弱い）とそれぞれ変化する。どちらもヒット後には追撃が可能だ！
アナザーK´。ナロウスパイクと同様に出現。その後、相手方向へジャンプしてK´の空中ふっとばし攻撃のモーションで攻撃。ヒット後は追撃が可能！　より遠くへ攻撃するので、連続技ヒット後もアナザーK´で追撃できるぞ。



しゃっ！　らぁぁ～～～!!…っと打撃防御ポインター♥グッドですぅ

技コマンド表

●投げ技	
スポットパイル	←or→＋C
ニーストライク	←or→＋D
●特殊技	
ワンインチ★	→＋A
ニーアサルト	→＋B
●必殺技	
アイントリガー	↓↘→＋AorC
セカンドシュート★ アイントリガー中	→＋B
セカンドシェル アイントリガー中	→＋D
ブラックアウト アイントリガー中	←BorD
クロウバイツ★	→↓↘＋AorC
追加攻撃 クロウバイツ中（強のみ）	→＋BorD
ミニッツスパイク（地上／空中）	↓↙←＋BorD
ブラックアウト	↓↘→＋BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
ヒートドライブ	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ナロウスパイク／アナザーK´	

※文中赤文字は写真に対応
技コマンド表内★はスーパーキャンセル対応

技解析



マキシマ

解析／Kaz 78年式

溢れんばかりのパワーで相手を蹴散らしてやろう！

通常技&特殊技必殺技

遠距離立ち弱パンチ。前作ほど頼りにはできないものの、それなりに牽制に役立つ。とくに、ジャンプしてこようとする相手などに有効。

しゃがみ弱パンチ。こちらも遠距離立ち弱パンチと同様相手を牽制するのに使える。ただし、ものすごく残念なことは、キャンセルがかからなくなったこと。前作はここからSYSTEM：1マキシマスクランブルにつなぐことができたのだが、それが今回は不可能になってしまった。かなりの痛手。



ここからのキャンセルは不可能に。残念無念

しゃがみ弱キック。前作は連続技につなげられる唯一の下段攻撃開始技だったが、今回はキャンセルがかからなくなってしまっている。

ジャンプ弱パンチ。空中戦ではかなりお世話になる技。この技も前作よりパワーダウン。それでもたよれる技の1つだ。

通常&大ジャンプ強パンチ。マキシマの飛びこみの技の中で唯一、裏まわりが狙える貴重な技。



今回もこのボディプレスの裏まわりっぷりは凄い

近距離立ち弱パンチ。今回、SYSTEM：1、2の連続技の開始となる技で。使用頻度もかなり高い技。ここからの連続技は難しくないので非常にお手軽だ。

近距離立ち強パンチ。この技も変更点がある。前回は2段目もキャンセル可能だったのが、今回は1段目にしかキャンセルがかからない。ちなみにこの技の打撃防御は健在。

モンゴリアン。中段攻撃技。だが、発生する時間はかなり遅いので乱発するのは良くないだろう。今回はカウンターモードじゃなくても、通常技からもキャンセルすれば連続ヒットするので、前作より使用頻度はアップした。

M4型 ベイパーキャノン。前作は相手に防御させたあとはこちらが先に行動できたが、今回はできない。だが、中間距離での牽制には役立つ。

SYSTEM：1、2マキシマスクランブル。今回はSYSTEM：1もSYSTEM：2も同じグラフィック。

近距離立ち弱パンチからの連続技としてマキシマの重要なダメージ源だ。相変わらず相手に与えるダメージは大きい。しかもSYSTEM：1マキシマスクランブル→ダブルボンバー→ブルドッグプレスまですべて出しても相手との距離が離れるので反撃は受けない。

SYSTEM3：マキシマリフト。今回、新しく加わったマキシマの新必殺技。これは移動投げで、相手を掴んだら、派生技のセントーンプレスにつなぐことができる。ただし、セントーンプレスにつなぐまでに相手は受け身を取ることができるので、気をつけなければならないだろう。



こんな感じでうまい具合にとれたらしてやったりです

M19型ブリッツキャノン。こちらも新技。これは軽く飛び上がって相手を掴んで殴りつける技。無敵時間などは存在しないので対空技としては使えないが、先読み対空としては使える。

超必殺技&MAX超必殺技

マキシマリベンジャー。投げ技の超必殺技。前回との変更点はとくになしって感じです。

バンカーバスター。今回は弱で出すと空中で2ヒットしてかなりのダメージを与えることができる。前回よりは性能がアップしている。

MAX版マキシマリベンジャー。グラフィックなどは前回と変更点はなし。相変わらず大きなダメージを与える技だ。

ストライカー&新ストライカー

マキシマバージョン。こちらのキャラがいるところまで飛んできて相手を掴み、ニギニギとする。その間は追撃可能なのでダメージの大きい技をぶちこんでやりましょう。

ロッキーバージョン。こちらのキャラが居るところまで出てきて、腹から火の玉のようなものを出す。ただ、この火の玉が出る発生時間が遅いので、簡単によけられてしまうかも。ヒットすれば追い討ち可能。



腹から火の玉がどかーんって出ます。ヒットしたら追い討ちできるよん！

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ダイナマイトドロップ	←or→＋C
チョーキングバイス	←or→＋D
●特殊技	
モンゴリアン★	→＋A
M9型 マキシマミサイル（試作）	↘＋C
●必殺技	
M4型 ベイパーキャノン★	↓↙←＋AorC
SYSTEM 1：2 マキシマ・スクランブル	↓↘→＋AorC
ダブルボンバー SYSTEM 1：2 マキシマ・スクランブル中	↓↘→＋AorC
ブルドッグプレス ダブルボンバー中	↓↘→＋AorC
SYSTEM 3：マキシマリフト	→↘↓↙←BorD
セントーンプレス（追加攻撃） SYSTEM 3：マキシマリフト中	↓↘→BorD
M11型 デンジャラス・アーチ	（近距離）←↙↓↘→BorD
M19型 ブリッツキャノン	→↓↘BorD
●超必殺技	
マキシマ・リベンジャー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←BorD
バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
マキシマ・リベンジャー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
マキシマ・ギャローズ／ロッキー	



ヴァネッサ

解析／蒼炎闘士ゆーち

閃光のような姿に烈火の拳 素敵な貴女は常にドライ・アウト！

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち強パンチ（以下、遠強P）はキャンセル可能な2段技。1段目は間合いが離れない。遠強P（1段）→キャンセルパンチャーウィービング→遠強P（1段）→キャンセルパンチャーウィービング…と怪しげな循環が可能。

ジャンプ強パンチは2段技。下方に強く裏まわりも狙える。

ワンツーパンチャーは中段技（1段目）&キャンセル可能技＋ダウン効果（2段目）という編成の特殊技。しゃがみ弱キック×1～3などから連続技に組みこめるが、ガードされるとスキが大きいので、ダッシュパンチャーなどをキャンセルしてスキをフォローする。通常技キャンセルから出すと2段目のダウン効果がなくなる。

スライディングパンチャーはダウン効果のある下段技。移動距離が長く、弱攻撃から連続技に組みこめるほど発生は早い。だが、ガードされるとほぼ反撃を受けるので、間合いを把握して、空振りキャンセルを併用するといい。



天国へ1名様ご案内～♥ っと追撃ができるのん。逃さないように！

ダッシュパンチャーはヒット後に追撃可能な突進技。弱強で移動距離が違うが、基本的にはスキが短く、連続技にも組みこめる弱を使っていくのが望ましい。追加入力のダッシュパンチャーは突進せずにその場から技を繰り出す。

マシンガンパンチャー（ダウン回避不能技）は連打することでヒット数を増加できる。発生は弱強同じ。どちらも弱攻撃から連続技に組みこめるほど攻撃が早い。スキも小さいので、ダッシュパンチャーをガードされたあとに連携として出すのも相手によっては有効（前転に注意）。

パリングパンチャーの弱はダウン回避不能技。若干強よりリーチが長く、パンチを打ち降ろす動作（攻撃判定）で一部の飛び道具を消すことが可能。一方、強はフックの動作で一部の飛び道具（超必殺技&MAX版含む）を跳ね返すことが可能だ。また、弱強ともに無敵時間はなく、下段に対して無防備だが、出だしの腕を振り上げたところに打撃防御ポイントがある。一応、このポイントでも飛び道具を受ける（もしくは消す。その際は必殺技なので体力が削られる）ことが可能だが、こちらは相手の打撃技（ジャンプ攻撃含む）に合わせて使っていくのが賢明だ。追加入力の方も同等の効果が得られる。



もっとイカしたプレゼントじゃないとねぇ～？ 丁重にお返しします♥

パンチャーウィービング（以下：パンウィ～）は出だしから上半身無敵になり、攻撃位置の高い技（下段技は不可）を回避できる。相手のジャンプ攻撃をパンウィ～で回避、着地を投げる…といった戦法が有効。また、ボタンを押しっ放しにすることでウィービング状態をキープ。追加入力技を間違いなく出したいときはボタンを押しっ放しにして出すと簡単だぞ。

パンチャービジョン（以下：パンビ）は終わり際にスキがあるが、出だし&移動中は全身無敵の移動技。地上の相手を突き抜けることはないが、連携や奇襲、相手の跳びこみを一時回避したいときに重宝する。ちなみに追加技のパンウィ～（←＋A or C）から前述した単体のパンウィ～（↓↙←＋A or C）の追加入力技を混同して出していくこともできるぞ。逆もしかり。

超必殺技&MAX超必殺技

クレイジーパンチャーは発生、無敵時間（全身無敵。一応対空技としても活用できる）の違いはなく、弱&MAX版は1画面の4分の3くらい、強は1画面分と移動距離での違いがあるだけ。どれも弱攻撃から連続技になるくらい発生が早い。MAX版は大幅に威力がアップする。ダウン回避可能技なので、ヒットしても画面端では特定のキャラに反撃されてしまう。後述の超必殺技と使い分けよう。

チャンピオンパンチャーは近距離発動の打撃投げ（始動技は中段判定）。相手に通常技or特殊技をガードされたあとはキャンセルでチャンピオンパンチャーを発動できない。

弱攻撃×1～3→キャンセルワンツーパンチャーから連続技を狙えるが、無敵時間が長く、空中の相手にヒットした場合でも相手をロックして地上に引きこむので、対空技としても信頼できる。近距離発動のため、スキは大きく、ガードされたらクレイジーパンチャーと同様に反撃を受ける。



ロック・オン・ミー!! チャンプの拳は空中の相手もK.Oよ♥

ストライカー&新ストライカー

ハードパンチャー。本体の後方よりストレートパンチで出現（最大移動距離1画面）。ヒットorガード状態に入ったらパンチを4発ほど繰り出して終了。フィニッシュブローの前に本体で追撃は可能！

フィオ。①、本体の後方よりフライングボディーアタック（ギリギリ1画面届かない）で出現。②、地面に倒れ込んで衝撃を与える。③、起き上がり、両手を突き出し終了。相手が①、②どちらかをガードすると③の突き押しの攻撃判定はなくなる。③のヒット時は追撃が可能！

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトパンチャー	←or→＋C
クリンチパンチャー	←or→＋D
●特殊技	
ワンツーパンチャー	→＋A
スライディングパンチャー	↘＋B
●必殺技	
ダッシュパンチャー★	←ため→＋AorC
マシンガンパンチャー	←↙↓↘→＋AorC（連打でヒット数変化）
パンチャービジョン〈前方〉	↓↘→BorD
パンチャービジョン〈後方〉	↓↙←＋BorD
パンチャーアッパー★ パンチャービジョン中	→＋A
パンチャーストレート★ パンチャービジョン中	→＋C
パンチャーウィービング パンチャービジョン中	←＋AorC
パンチャーウィービング	↓↙←＋AorC
ダッシュパンチャー★ パンチャーウィービング中	→＋AorC
パリングパンチャー パンチャーウィービング中	←＋AorC
パンチャービジョン〈前方〉 パンチャーウィービング中	→＋BorD
パンチャービジョン〈後方〉 パンチャーウィービング中	←＋BorD
パリングパンチャー	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→＋AorC
チャンピオンパンチャー	（近距離）↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ハードパンチャー／フィオ	

技解析



ラモン

解析／Kaz　78年式

トリッキーな動きと強力な投げ技で相手を翻弄(ほんろう)するぜい！

通常技&特殊技 必殺技

近距離立ち弱キック。下段判定の攻撃。しかもキャンセルで投げ技につなぐことができる。すかし下段攻撃として使えば有効だろう。

遠距離立ち弱キック。リーチは長くないが、貴重な牽制技。距離的に中間距離で出すといいだろう。

しゃがみ強キック。技の発生が遅いのであまり性能はよくないが、キャンセルをかけることができるので、空キャンセルなどをして必殺技につなげて相手を翻弄するのがポイントですな。



下段判定っていうのは重要ですねえ。はい一っ！

ジャンプ弱キック。空中での判定の強い目立つ技がないラモンにとってはそこそこの判定を持つ空中技。

ジャンプ強キック。下方向になかなか判定が強いので連続技に移行するための開始技としてもつかえる。しかも、相手の裏まわりもねらえる。

ジャンプふっとばし攻撃。技の発生がとても早く、その上、横方向への判定がかなり強いので先読み対空としてつかえる。空中戦ではこれをばらまいていればかなりの成果が得られる。ラモンの空中攻撃の技の中で1番優秀な技といえるだろう。

低空ドロップキック。ラモンの唯一の特殊技。通常技からキャンセルで出すこともでき、そこからキャンセルで必殺技投げまでもっていくことまでできる。しかもガードされてもスキが小さく、かなり優秀な特殊技だ。



アントニオを彷彿させるような蹴りだ。しゃーオラーッ！

タイガーネックチャンスリー。相手を後ろ方向に投げる技。通常技などからキャンセルで入れることが可能。

ローリングソバット。打撃の必殺技。相手にヒットすれば、派生技のフライングボディアタックにつなげることができる。無敵時間などはないので、対空技としては使えない。

ただ、相手の足払いなどの技に重ねて出せればこちらは当たらないので、理想的といえるが狙って出すことは難しいだろう。

サマーソルト。相手に走りながら向かっていって、相手の体を駆けのぼるという移動投げ。普通のダッシュとグラフィックが一緒なので見分けにくい。足払いなどから空キャンセルをかけて使ったりするのが有効な手段だろう。

フェイントステップ。コマンドを入れてボタンを押しっ放しにしていると前後に移動する。弱で出したときボタンを離すとドロップキックが発動する。このドロップキックはしゃがんでいる相手などには当たらない。

しかも、ガードされたらメチャクチャスキがあるのでかなり危険で博打性のある技だ。強で出すとステップを繰り返すだけになるが、ボタンを離すことによってすぐに中断できる。弱は押しっ放しにしていると勝手にドロップキックが発動する。強はずーっと押しっ放しにしてると自動的にステップをやめてしまう。



あとは連続技でしか使いようがないです…ハイ…

超必殺技&MAX超必殺技

タイガースピン。投げの超必殺技。見た目はとても派手とはいえない技だが、ダメージはかなりのもの。連続技の締めくくりとしてもってきたい技だ。

エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン。乱舞の超必殺技。こちらもキャンセルから連続技にできる。タイガースピンに比べると見た目は派手だが、ダメージはたいしたことがない。

ただ、技の出がかりに無敵時間があるので相手の連携の割り込みに使ってもいいだろう。

MAX版タイガースピン。通常のタイガースピンの前にタイガーネックチャンスリーをうってからタイガースピンに移行する。連続技に交えていれると凄まじいまでのダメージを与えることができる。

ストライカー&新ストライカー

ラモンバージョン。相手に向かって走っていって乱舞を繰り出す。相手がダウンしているところに重ねると、それをひろってくれる性能ももつ。

デュークバージョン。相手にのろのろと歩いていって、アッパーカットをかましてガッツポーズしてから帰っていく。発生してから攻撃判定が出るまで、これでもかっていうぐらい遅いので利用頻度は低くなるだろう。



これを連続技で入れたらエライことになりそうです。タイガー！

技コマンド表

●投げ技	
アームホイップ	←or→＋C
フライングメイヤー	←or→＋D
●特殊技	
低空ドロップキック	↘＋B
●必殺技	
タイガーネックチャンスリー（近距離）	←↙↓↘→＋AorC
ローリングソバット	→↓↘＋BorD
フライングボディアタック ローリングソバット中	→↓↘＋BorD
サマーソルト	←↙↓↘→＋BorD
フェイントステップ	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
タイガースピン（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↙←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
タイガースピン（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
エル・ディアブロ・アマリロ／デューク	



二階堂紅丸

解析／ILPーケンちゃん

なんとチームリーダーに昇格 今年も雷光がとどろくぜ！

通常技＆特殊技 必殺技

通常技は基本的に前作のままだが、マニアックに遠距離立ち弱パンチのモーションが変わったぐらい。

基本的に覚えておきたいのは、地上戦の牽制として強い遠距離立ち弱キックと遠距離立ち強パンチ、相手の足払いをつぶす遠距離立ち強キック。そしてそこそこ対空として頼れるしゃがみ強パンチをおさえておこう。

特殊技のフライングドリルは前作と変わっていない。ジャンプの軌道を変えられるので、時折出していくと効果的。ジャックナイフキックは発生が遅く、強攻撃からさえ連続ヒットしない。出かかりに一瞬下段無敵があるぞ。



今年の紅丸の変更点その1、遠距離立ち弱パンチ

居合い蹴り。前作よりリーチは長くなったので使いやすくなった。相変わらず発生が早いので弱攻撃から連続技に組みこめ、さらに気絶値が高い。技後の硬直はそこそこ長いので、密着状態でガードされないように出そう。リーチの短い弱を使う必要はまったくないので、絶対強の方を使おう。この技から反動三段蹴りに派生する。



やっぱり今年も強すぎる遠距離立ち強キック。たまらん〜

反動三段蹴り。居合い蹴りからの派生技。リーチが短く今年もやっぱり使えない。カウンターモード（以下CM）時、弱強とも一段目にスーパーキャンセルがかかるがキャンセルタイミングが非常にシビアな上、コマンドの関係上キャンセルするのが難しい。ハッキリいって実用的ではない。

真空片手駒。紅丸の主力必殺技。ヒットしている間の時間が長いので、ストライカーを連続技に組みこみやすく大ダメージを狙っていけるのが特徴。ガードされたときのスキはそこそこあるが、距離が離れるので反撃しづらい。

しかし、ガードキャンセル前転で回避されてしまうと無防備になっているので要注意。例年どおり強攻撃から連続技に。

CM時はヒット中ならいつでもキャンセルをかけられるが、幻影ハリケーンをつなぐ場合は弱強ともに最後の一段（弱は3、強は6）にキャンセルをかけなければつながらないので注意。

雷靭拳。前作とほとんど変わらない性能で、相変わらず弱は前方、強は斜め上方と使い分けられるぞ。硬直も少なく、気軽に打てる高性能な技だ。CM時は1段目にだけスーパーキャンセルをかけることができる。

スーパー稲妻キック。待望の無敵対空技復活と思えたが、そんなに甘くはありませんでした（泣）。無敵が全然無いので、はっきり言って対空技として機能しません。とりあえず弱攻撃から連続技にでき、居合い蹴りと違いダウンを奪えるのが優秀な点といえる。



無敵時間がまったくない稲妻キック。何の為に戻ってきたんだ

超必殺技＆MAX超必殺技

雷光拳。前作とは違い発生が遅くなったので、弱攻撃から連続技に組みこめなくなってしまった。それでも強攻撃から連続技になるので積極的に狙っていきたい技だ。無敵時間は攻撃判定発生前までしかないので、リバーサル技としては頼れない。雷靭拳と同じく弱は前方、強は斜め上方に攻撃判定を発生させる。

MAX版は攻撃発生が早くなり、弱攻撃から連続ヒットする。威力もアップしているが、無敵時間の変化はない。

幻影ハリケーン。飛び道具を簡単に抜けるほど無敵時間が長くなり、攻撃判定の発生も早くなったため結構使いやすくなった。が、ガードされると反撃確定なので連続技専用として扱っていきたい。弱は突進スピードが遅く連続技に組みこめないが、強は速いので強攻撃から連続技になる。

ストライカー＆新ストライカー

紅丸のストライカー動作、「エレクトリッガー」はその名の通り、相手にエレクトリッガーをかけて無防備にさせる技。そこそこのホーミング性能を持ち、当然ガードは可能。無防備にさせている間は、空中食らい判定なので、地上に引き込む乱舞系の技や単発の威力の大きい技で追撃すると効果的だ。

アナザー紅丸は髪を下ろした半ズボンの紅丸。自分の目の前に現れて、雷の刃で相手を攻撃してくれる。相手がアナザー紅丸に密着する距離だと技が空振りしてしまうので要注意。ヒットして浮いた相手には当然追撃できる。



性能が上がった幻影ハリケーン。今年は使いやすいぞ

技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	←or→＋C
フロントスープレックス	←or→＋D
ジャンピングニードロップ (ジャンプ中投げ間合いで)	↑以外＋CorD
●特殊技	
ジャックナイフキック	→＋B
フライングドリル	(空中)↓＋D
●必殺技	
居合い蹴り	↓↘→＋BorD
反動三段蹴り★ 居合い蹴り中	↓↑BorD
真空片手駒★	↓↙←＋AorC
雷靭拳（地／空）★	↓↘→＋AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘BorD
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋AorC
幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←BorD
●MAX超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
エレクトリッガー／アナザー紅丸	

技解析



矢吹真吾

解析／ILPーケンちゃん

世のため人のためネスツの野望を打ち砕く真吾くん

通常技&特殊技・必殺技

通常技は前作とあまり変わっておらず、遠距離立ち弱キックを地上での牽制、しゃがみ強パンチは対空技と覚えておけば特に注意する点はないだろう。跳びこみは下に判定の強い弱キックか裏まわりの狙える強キックでOK。

外式・轟斧カッコだけ。弱攻撃からつながらなくなってしまったが、前作より使いやすくなった。近距離立ち強パンチから安定して連続ヒットするようになり、連続技の中継点として非常に重宝する。

百拾四式・荒咬み未完成。弱攻撃からキャンセルして連続技に組みこめるほどの発生の早い技。基本的にはしゃがみ弱キックからヒット確認して狙っていきたい。技後の硬直が長いため、密着でガードされてしまうと大きい反撃を受けてしまう場合がある。

百拾五式・毒咬み未完成。荒咬みと違い、大きく前進するボディーブロー。強攻撃から連続技に組みこめる。近い距離でガードされてしまうと反撃が確定してしまうため、ヒット確認してから出すようにしたい。近距離立ち強パンチ→キャンセル轟斧から出すのが安定だといえる。

弐百拾弐式・琴月未完成。前作と違い、発生が遅くなったため弱攻撃から連続技につながらない。それ以外は前作と変わらず、2段目は中段判定になっている。ガードされると反撃確定だ。

カウンターモード（以下CM）時は一段目の突進攻撃にスーパーキャンセルをかけることができる。

百式・鬼焼き未完成。この技も前作と変わらない。基本的に対空攻撃として使っていくが、無敵時間がないので一方的に負けることもしばしば。しかし、判定が強いので出きってしまえばそうそう一方的に負けることはない。

真吾キック。使用方法、技の特徴はほとんど前作と変わらないが、技後の硬直は長くなってしまいガードされてしまうとリーチの長い小技で反撃されてしまう。以前ほど気軽に出せる技ではなくなったが、まだまだ頼れることには変わりない。

百壱式・朧車未完成。弱は1ヒット、強は2ヒットし強のみランダムで3ヒット目の攻撃判定が発生する場合がある。弱強共に無敵時間は僅かながら存在するが、頼れるほどではない。ガードされると反撃確定なので確定状況以外では出さないように。狙っていくポイントは銃研ぎの追い討ちのみといえる。

真吾謹製オレ式・銃研ぎ。無敵時間のない打撃投げ技。相変わらずしゃがみ状態のキャラにヒットしない場合がある（アテナ、テリー、ユリ、チョイ、リョウ、ケンスウ、チン）。ジョンとパオの2キャラには2段目が抜けてしまうが、ちゃんと3段目がヒットして浮くので心配する必要はない。追い討ちは先に言ったように強朧車が一番いい。CM時は1、2段目にスーパーキャンセルをかけられる。



荒咬みも先端を当てるように出して牽制するのも強いぞ

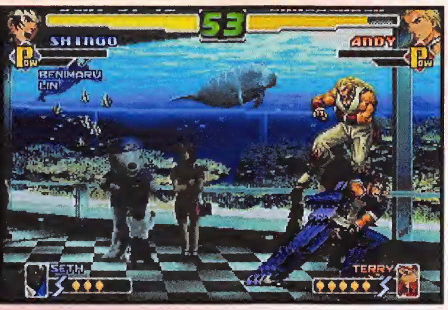


今年もやっぱりこの技に頼っていこう。空振る相手は暗記するように

超必殺技&MAX超必殺技

バーニングSHINGO。1段目の攻撃判定が発生するまで無敵時間があるので、リバーサル技として使えなくはないが、ガードされると手痛い反撃を受けるのでオススメはできない。強攻撃から連続技に組みこめるが、駈け鳳燐の方が威力が高いので狙う必要がない。MAX版は無敵時間が1段目の攻撃判定発生後まで伸び、威力が上がる。

外式・駈け鳳燐。無敵時間は少々あるが頼れる程のものではないので、基本的に強攻撃からの連続技専用として考えていこう。ヒットすると、相手はくらい判定が残ったまま浮くので、強朧車などで追撃できる。



日輪の力を借りて…、今必殺の駈け鳳麟。真吾クラァアッシュ！

ストライカー&新ストライカー

真吾のストライカー動作「やっちゃって下さい！」は前方に走っていき相手の足を掴んで、一定時間相手を無防備にさせる。掴んでいる状態は地上食らい判定なので、安定して連続技を決めることができるぞ。

アナザーストライカー、コスプレイヤー京子は画面後方からR．E．D．キックで突進してくる。それがヒットしなかった場合は、その後七拾五式・改を出す。七拾五式・改がヒット後は空中での追撃が可能だぞ。



コスプレイヤー京子さん。女の子だけあって性能はイマイチ

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	←or→＋C
一刹背負い投げ　不完全	←or→＋D
●特殊技	
外式・轟斧　カッコだけ	→＋B
●必殺技	
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→＋A
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→＋C
弐百拾弐式・琴月　未完成★	→↘↓↙←＋BorD
百式・鬼焼き　未完成	→↓↘＋AorC
真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
百壱式・朧車　未完成★	←↓↙＋BorD
真吾謹製　オレ式・銃研ぎ	（近距離）→↓↘＋BorD
●超必殺技	
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AorC
外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
やっちゃって下さい！／コスプレイヤー京子	



セス

解析／ヒデ本条

トリッキーな護身術!! 俺は一流のエージェンシーだ!!

通常技&特殊技 必殺技

ジャンプ弱キックは裏まわりを狙える。

C投げは投げ抜け不可。

前揚げ蹴り。この技から特殊技のタックルを出すことができる。この場合に限りタックルがダウン技ではなくなり、キャンセル必殺技で連続技を狙えるが、相手との間合いが少しでも開いているとタックルがとどかないので使えない。

タックル。攻撃判定はかなり強い。ヒットするとダウンを奪うことができるが、ガードされた場合は反撃確定。出が早く、弱攻撃から連続技にすることもできる

ローリングソバット。出は遅いがリーチの長い中段技。近距離で出してしまうと、ガード、ヒットに関係なく反撃を受けてしまうが、先端を当てるように使えば、ほぼ反撃を受けない。通常技からキャンセルして使うと出が早くなるが中段技ではなくなる。

スライディング。先端を当てるように使えば反撃を受けることのない下段攻撃。弱攻撃から連続技になり、キャンセルして出した場合、キャンセル可能となるので、そのまま必殺技or超必殺技をつなげていこう。

降月は空中で一瞬停止してから後ろ斜め下に蹴りを放つ。着地後に少しスキがあるが、追加入力しておくことで着地と同時にスライディングを出すことが可能。このスライディングは特殊技のものよりリーチが長く、先端を当てるように使えば反撃を受けにくい。

落月は空中で一瞬停止したあと、真下に蹴りを放つ。ヒットした場合、相手はダウン回避不能。ガードされてしまった場合はスキが大きく、出の早い技で反撃されてしまうが、爪先部分を当てるように使うと間合いが大きく離れるため反撃を受けにくい。

闇月は空中で一瞬停止したあと、前斜め下に向かい蹴りを放つ。終わり際をガードさせるように使えばガードされても有利な状況となる。垂直ジャンプや、バックジャンプからうまく間合いを調整して使っていこう。

泳月は空中で一瞬停止した後、前方に1回転しつつ蹴りを放つ。打点を低くして当てればガードされても有利な状況になる。登りで出せばなかなか強力。

降月、落月、闇月、泳月はともにしゃがみガード不能で、バックステップからも出すことができるぞ。

昇陽はアッパーカットの掌底版。弱は発生が早く弱攻撃キャンセルから連続技になるが、ガードされた場合反撃確定。強は出は遅いがヒットした場合ダウンを奪うことができる。強攻撃キャンセルから連続技になるが、これまたガードされると反撃確定。



胴崩し。ヒット後は強攻撃からの連続技で安定

胴崩しは当て身技。発生はかなり早い。当て身に成功すると一定時間相手を崩し、ガード不能状態にすることができる。下段技以外の通常技（例外あり）、必殺技、ジャンプ攻撃を取ることができる。

脚取りは下段攻撃を取ることのできる当て身技。コマンド入力完成と同時に当て身判定が発生する。当て身成功時は相手をすくい上げ、落ちてくる所を追撃できる。

弓月。素早く間合いを詰め、膝蹴り、ソバットと連続して繰り出す突進技。移動中は中段の飛び道具をすり抜けることができる。弱は出が早く、弱攻撃キャンセルから連続技になる。弱、強ともにガードされると多少間合いが離れるものの、硬直が長いので反撃を受けやすい。

超必殺技&MAX超必殺技

胴取り七悶殺。下段技以外（例外あり）の、通常技、必殺技、ジャンプ攻撃を当て身することができる。出かかりに長い無敵時間が存在する。MAX版は下段攻撃も取れるようになる。

双掌昇陽は、昇陽を弱、強と連続して繰り出す打撃技。出が早く、弱攻撃キャンセルから連続技になる。ガードされてもこちらが先に行動可能となる。威力がないのが残念。

入り身　灘月。素早く踏み込んで、スライディングから相手を蹴りまくる突進技。最後の蹴りがヒットすると相手を高く浮かせるので、落ちてくる所を追撃してあげよう。弱のみ強攻撃キャンセルから連続技になる。強は出が遅いものの、射程が長く、無敵時間も弱に比べるとかなり長い。

ストライカー&新ストライカー

セス。発動と同時に画面上部から現れ、ゆっくりと相手に接近、一定の間合いに入った瞬間、昇陽をはなつ。昇陽ヒット後は追撃可能だ。

大門五郎。画面端からゆっくり現れ、投げをしかける。ヒット後は追撃可能。移動距離はかなり短い。



とにかくリーチが長い!!　シャーッ!!　コラーッ!!

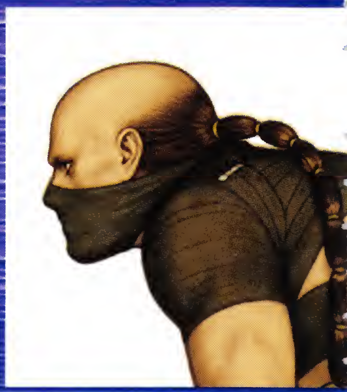
技コマンド表

●投げ技	
肘当てからの波動打ち	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
前揚げ蹴り	→＋B
タックル	→＋A
ローリングソバット	←＋A
スライディングキック	↘＋B
●必殺技	
降月（KOH－GETSU）	（空中）↓↘→＋A
スライディングキック　降月中	↘＋B
落月（RAKU－GETSU）	（空中）↓↘→＋B
闇月（AN－GETSU）	（空中）↓↘→＋C
泳月（EI－GETSU）	（空中）↓↘→＋D
昇陽（SHO－YOH）★	↓↘→＋AorC
胴崩し（DOH－KUZUSHI）	←↙↓↘→＋B
脚取り（ASHI－TORI）	←↙↓↘→＋D
弓月（KYU－GETSU）	→↘↓↙←＋BorD
●超必殺技	
胴取り七悶殺（DOH－TORI－SHICHIMONSATSU）	↓↘→↘↓↙←＋AorC
双掌昇陽（"MOROTE"－SHO－YOH）	↓↘→↓↘→＋AorC
入り身　灘月（IRIMI－NADAZUKI）	↓↘→↘↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
胴取り七悶殺（DOH－TORI－SHICHIMONSATSU）	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ファイナルエージェント／大門五郎	



おなかが無敵!!　さすがエージェント（意味不明）

技解析



麟

解析／飲み頃KING

俺の毒手が光ってうなる！しゃああいにんぐ…（以下略）

通常技&特殊技 必殺技

しゃがみ強パンチは判定が強く対空として使っていける。しゃがみ弱キックから目押しでつなぐこともできる。

ジャンプ強パンチは、下に鋭く、発生も早い。昇りで出せば中段技になる。

特殊技の打開は中段技。移動せずにその場で技を出す上、リーチはそれほど長くはないが発生が早く、しゃがみ弱パンチからキャンセルで出した場合でも中段判定のまま。両手を振り降ろすが、その両方に攻撃判定があるので、前転で裏にまわった相手に当てることもできる。



打開。出の早い中段技で非常に使いやすい

飛天脚は相手に向かって跳びこんでいき、蹴りを数回たたきこむ技。弱の方は2ヒットし、相手をダウンさせる。これはダウン回避できない。近距離立ち強パンチなどから連続技に組みこめる。ガードされると不利だが、ヒットしたあと後ろに跳ね返って着地し、間合いが離れるので、反撃を受けづらい。

強は4ヒットし、最後の4段目がヒットすると、相手が浮き上がり追い打ちが可能。ヒットさせた後の相手との距離にもよるが、おすすめの追い打ちは無影紅砂手。強の方は連続技に組みこむことはできない。ガードされた場合、3段目と4段目の間にスキがあり、反撃されてしまう。4段目をガードさせれば、多少不利だが、反撃はまず受けない。単発で出した場合、前転などでかわされて着地のスキに反撃されてしまう可能性が高い。乱発は避けた方がいいだろう。

無影紅砂手は無数の手刀を繰り出す技。発生は早いが、小技からは連続技にはならない。弱強ともに13ヒットし発生、威力ともに同じだが、技の終りは弱の方が早い。技の出始めに打撃防御が存在する。

翳は口から毒の息を吐く技。弱の方は1ヒットのみだが発生が早く、連続技に組みこめる。

強は、発生こそ遅いものの、弱より横に長く、しばらくの間判定が残っているので、中間間合いでの牽制として使っていけそう。全部で3ヒットし、ヒットすればダウンする上、ダウン回避不可。

鉄斬舞 羅殺。弱は発生が早く、小技からでも連続技になる。強は発生が若干遅いものの、リーチが長い。どちらも技後のスキが少なく、牽制としても使っていける。ガードされてもこちらが圧倒的に有利。画面端ならば、ヒットさせた後、遠距離立ち弱パンチが連続ヒットする。

那義は羅殺の追加入力技。強は相手を浮かすことができ、一応追い打ちが可能。弱、強ともにガードされると不利だが間合いが離れるため、反撃はまず受けない。



鉄斬舞羅殺。牽制としても使っていける

波頸。これはガードされた場合はスキが大きいので、ここまで出すのは厳禁。

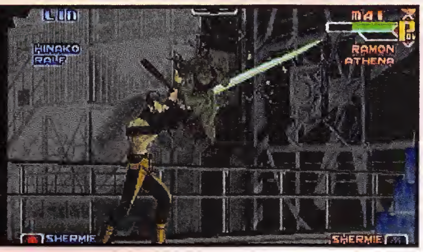
飛毛脚は移動技。弱は移動距離が短く、強は長い。技の出始めと終わりぎわにやられ判定があるが、移動中は無敵。ただし、投げられ判定はあるので注意。移動後の硬直もないので、相手を揺さぶるのにかなり利用価値が高い。

超必殺技&MAX超必殺技

毒蛾は乱舞系の技。無敵時間がないが、移動中は姿勢が低くなるため、飛び道具を回避しながら攻撃、といったことも可能。発生が早く、小技からでも連続技に組みこめる。影向は移動投げ。出始めに無敵時間あり。弱より強の方が移動距離が長い。

毒手功は投げ技。ヒット時の威力は低いが、ヒット後、相手の体力ゲージが紫色に変わり、徐々に体力が減っていく。ただ、この毒で体力が0になり、負けてしまうことはない。間合いはそれほど広くはないが、小技から連続技になる。

MAX版の毒蛾も無敵時間なし。



毒手功。この後、徐々にだが相手の体力が減っていく

ストライカー&新ストライカー

麟のストライカー動作は、画面端上空から画面中央に向けて飛び蹴りを放つ。必ず画面中央に出てくるので、相手との間合いによっては空振りしてしまうが、跳びこみに対しての対空として使っていくことができる。蹴り上げたあとはもちろん追い打ち可。

アナザーストライカーの如月影二は、自キャラの目の前に現れ、その後姿を消し相手のそばに再び現れ、霞斬りをする。その際、自キャラと相手キャラが重なっている場合、相手キャラの背後に現れる。



霞斬りをぶちかます影二。追い打ち可能だ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
握斬	←or→+C
握斬鬼	←or→+D
●特殊技	
弁髪拳	→+A
飛義八極拳・打開★	↘+C
●必殺技	
飛天脚	→↘↓↙←+BorD
翳（かすみ）★	↓↙←+AorC
鉄斬舞　羅殺	↓↘→+AorC
鉄斬舞　那義	
鉄斬舞　羅殺中	→↘↓↙←+AorC
鉄斬舞　波頸★	
鉄斬舞　羅殺中	→+AorC
飛毛脚	←↙↓↘→+BorD
無影紅砂手	→↓↘+AorC
●超必殺技	
飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AorC
飛賊奥義　影向（ようごう）	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
●MAX超必殺技	
飛賊奥義　毒手功	↓↓↓+AC
飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛雷脚／如月影二	

技解析



テリー・ボガード

解析／L.L.terra

パワーダンクが復活！性能もいいぜ!!

通常技&特殊技 必殺技

ジャンプ強キックは裏まわりを狙える。

ジャンプ強パンチはのぼりで出せば中段になるぞ。

遠距離立ち弱キックはリーチが長いのでジャンプ防止として使っていける。

遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キックはグラフィックが変更された。

遠距離立ち強パンチはリーチはあまりないが、発生は早いので牽制技に使える。

遠距離立ち強キックはリーチがかなり長いが、空振りするとスキが甚大、発生も遅めなので使いどころが難しい。

ライジングアッパーは弱攻撃から連続技に使うのがメイン。上方向への攻撃判定を利用してジャンプ防止技としても使える。

なお、ゲージがない状態で超必殺技のコマンドを入力して出すと2ヒットするのは前作と同じ。

パワーウェーブは地を這う飛び道具。弾道が速く硬直が長い。強攻撃から連続技になる。単発で出しても硬直中に飛びこみから連続技をくらいやすいので牽制には使いづらい。使う場合は連携に組みこんでいこう。

ラウンドウェーブは発生が遅く、通常技から連続技には組みこめない。下段判定なので相手は立ちガードできないほか、画面端で空中にいる相手にヒットさせると追撃できるのも特徴。ガードされた場合は相手と五分の状況になる。

また、相手の起き上がりに重ねればこちらが先に動けるので続けて攻めていけるぞ。

クラックシュートは先読み対空として使うべき技。弱は2ヒット、強は3ヒットする。弱は密着で弱攻撃から連続技になり、強は根元から空中で3ヒットさせると追撃可能だ。

ガードされた場合、こちらが若干不利になるがコマンド投げ以外は反撃を受けづらい。しゃがまれた場合は空振りするので反撃確定。

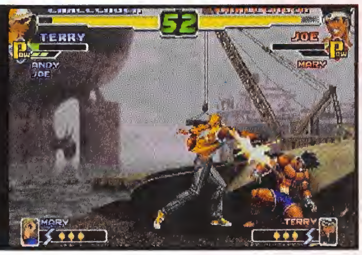
バーンナックルは攻撃判定の強い突進技。弱のみ強攻撃から連続技になる。先端を当てるようにすればガードされても反撃を受けない。

パワーダンクは前作では派生技だったが、今回は普通の必殺技に戻った。

2ヒットさせればダウンを奪えるが、2ヒット目のみをヒットさせた場合は、ダウンを奪えない。ガードされた場合はスキが大きいので反撃確定。

弱の方が発生が早く無敵時間が短い。強はその逆。弱、強ともに弱攻撃から連続技に使える。

引きつけての対空や連携の割りこみにも重宝する強を主に使っていくべし。



しゃがまれても当たりマッスル



絵が炎って感じに変更されたラウンドウェーブ。ファイヤー！



今年はメインに使っていけそうな予感がします

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	←or→＋C
バスタースルー	←or→＋D
●特殊技	
ライジングアッパー	↘＋C
ハンマーパンチ	→＋A
●必殺技	
パワーウェイブ★	↓↘→＋A
ラウンドウェイブ★	↓↘→＋C
バーンナックル	↓↙←＋AorC
パワーダンク	→↓↘＋BorD
ライジングタックル★	↓ため↑＋AorC
クラックシュート	↓↙←＋BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ダンクゲイザー／ギース・ハワード	

超必殺技&MAX超必殺技

パワーゲイザー。ノーマル版は前作と比べて発生が遅くなった。強攻撃から連続技になる。発生、無敵時間は弱と強で変化なし。ガードされた場合は弱の方が硬直が短い。無敵時間は攻撃判定が発生する前に切れてしまうので、相手の出す技によっては一方的に潰されてしまう。連続技やストライカーヒット後の追撃に使っていくのがベスト。

MAX版はノーマル版より無敵時間が長く発生も早くなるなど性能がアップするぞ。カウンターモード中は無敵時間もなく発生もノーマル版よりさらに遅くなるので、使いどころが難しい。

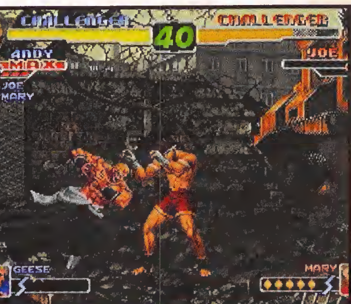
ハイアングルゲイザーは発生が早いので弱攻撃から連続技に組みこんでいける。弱と強の違いは発生と突進距離で、弱の方が発生が早く強の方が突進距離が長い。無敵時間はないので連続技専用として使っていこう。

カウンターモード中もノーマル版と性質が同様で、弱攻撃から連続技になるほか無敵時間がない。

ストライカー&新ストライカー

ダンクゲイザー。突進後にパワーゲイザーで攻撃する。ゲイザー部分がヒットした場合のみ追撃可能。発生が早いので弱攻撃から連続技になるが、突進動作がヒットした場合は追撃できない。

ギース・ハワード。画面中央まで邪影拳の動作で登場する。ヒットした場合は追撃可能。ガードされた場合は多段ガードになるが上下のガード段を変更することは可能。登場中は下段の食らい判定がなくなる。



ボガード弟と共闘のシーン。なかなか見れるもんじゃないっしょ

技解析



アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

前作よりひとまわりパワーアップしたんだよ兄さん!!

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち強パンチ。リーチが長いので中間距離での牽制に役立つ。ジャンプ防止の遠距離立ち弱キックとまぜて使っていくといいだろう。

しゃがみ弱キックは、接近戦での連続技始動に使うといい［しゃがみ弱キック↓近距離立ち弱パンチ↓キャンセル上げ面（1段目）↓キャンセル弱斬影拳↓疾風横拳］。

ジャンプ強キック。ジャンプ攻撃はこの技と空中ふっ飛ばし攻撃の2つをメインにして使うといい。また、昇りで出すと中段（座高の低いキャラ以外）としても使っていけるので覚えておこう。

上顎は中段技。密着付近で出さない限りは反撃を受けることがない。遅めキャンセルなどから出していくといいぞ。

〈必殺技〉

斬影拳は、弱は発生が早く、近い位置からだと弱攻撃からつながる。連続技や遠距離からの移動手段として使うといいだろう。また、スーパーキャンセルに対応しているので、しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチorしゃがみ強パンチ↓キャンセル弱斬影拳↓キャンセル斬影流星拳などの連続技が可能。強は突進力とダメージが若干上がるが、強攻撃からしか連続技にできない。どちらもガードされると反撃必死だ。

追加技の疾風横拳。ガードされるとやはり反撃を受けてしまい、ディレイも相変わらず利かない（泣）。

飛翔拳。牽制メインに使うといいのだが、近い位置なら強攻撃から連続技にすることができる。また、連携の締めなどにも使っていけるが、前転から反撃を受ける恐れが強いので多用は控えよう。

激・飛翔拳。このボールは今回も使い所が難しい。

撃壁背水掌はガード不能の打撃投げ。間合いは前作と変わらず、密着から近距離立ち強パンチ（1段目）やしゃがみ強パンチなどからしか決めることができない。追い打ちも、MAX超裂破弾やダッシュから上げ面（2段）↓大ジャンプ強攻撃が安定。画面端なら多少引きつけてから強超裂破弾や上げ面（2段）↓上げ面（2段目のみ）↓大ジャンプ弱キックが一般的。

肝心な使い方だが、連続技はもちろん、小技をガードさせたあとなどに、ダッシュから狙っていくといいだろう。

昇龍弾は、お馴染みの対空技。技の最後をヒットさせるとダウン回避不能になっている。無敵時間があるので引きつけて出せば下方向に強いジャンプ攻撃（キングのジャンプ強キックなど）以外は迎撃できるのだ。下半身は攻撃判定が出ると同時に無敵がきれるので、地上技を重ねられていると相打ちになる。また、返したとしてもダウンを奪えないことが多いので、出さないほうが無難。

空破弾。遠距離からの奇襲に使うことができる。技の最後を当てれば打撃での反撃は食らわないが、1フレームのコマンド投げを食らうので、使う相手には注意しよう。

幻影不知火は前作と変わらず空中から奇襲に使うといい。一応、バックステップからも出すことができるのだ。派生技の方も不知火上顎は中段、不知火下顎は下段と変わっていない。変更点といえば、キャンセル上顎から出せるようになったこと。これによって画面端ではジャンプ攻撃↓近距離立ち強パンチ（1段目）↓キャンセル上顎↓キャンセル幻影不知火↓幻影不知火・下顎↓（スーパーキャンセル強超裂破弾）などの連続技が可能になったのだ。

超必殺技&MAX超必殺技

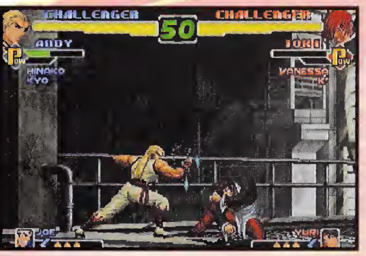
斬影流星拳。弱は移動距離が短く、強は長くなる。双方とも強攻撃から連続技に組みこむことができ、無敵時間も若干あるので割りこみに使えないこともない。また、ガードされても距離が離れるので反撃を受けにくい。

超裂破弾。ノーマル、MAX版ともに撃壁背水掌後の追い打ちに使っていこう。

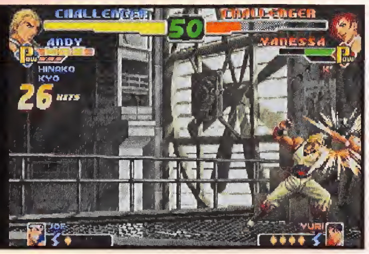
ストライカー&新ストライカー

斬影拳を繰り出すが、発生が遅いので使いにくい。

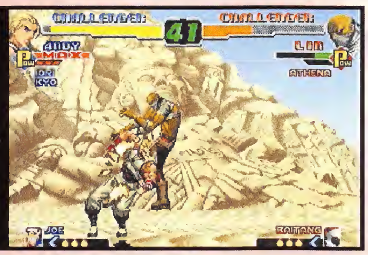
ビリーのほうは、対空っぽいが、潰されやすい上、技のフォローにも不向き。



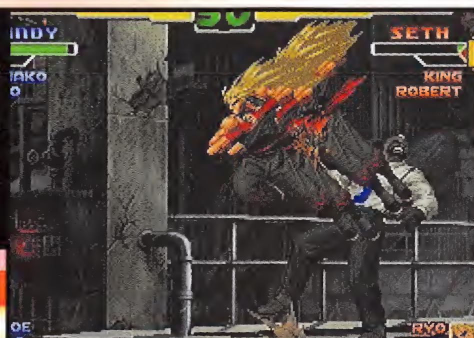
遠距離立ち強P。中間距離での牽制に使っていくべし



むははは！　今回も頼りになる撃壁背水掌。万歳じゃ!!



昇龍弾。今回も対空に使っていくことができるのだ



幻影不知火。相手を翻弄することができるんだよ、兄さん!!

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	←or→＋C
抱え込み投げ	←or→＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
斬影拳★	↙→＋AorC
疾風横拳★ 斬影拳中	↓↘→＋AorC
飛翔拳★	↓↙←＋A
激・飛翔拳★	↓↙←＋C
昇龍弾	→↓↘＋AorC
空破弾	←↙↓↘→＋BorD
撃壁背水掌	（近距離）←↙↓↘→＋AorC
幻影不知火	（空中）↓↘→＋BorD
上顎 幻影不知火中	BorD
下顎★ 幻影不知火中	AorC
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→＋BorD
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
疾風斬影拳／ビリー・カーン	



ジョー・ヒガシ

解析／DSPーたろりん

高性能な打撃に活路を見出せ 今年も暴れるぜ、オラオラァ！

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱パンチはキャンセルがきかなくなったため、連携には他の技を使おう。遠距離立ち強パンチはジャンプ防止を兼ねた牽制技として使える。

遠距離立ち強キックはリーチが長く、相手のしゃがみ弱キックなどをつぶしやすい。中間距離ではこの2つの強攻撃が主力だ。

垂直ジャンプ強キックは昇りで出せば中段技として使えるが、当てたあと反撃を食らってしまう。

空中ふっとばし攻撃は横へのリーチが長いので、空中戦に適している。

スライディングはリーチが長くなるとともにスキが小さくなった（ガードされても反撃を受けない）。下段判定なので、中間距離からの攻撃手段として活躍する。

ただし、姿勢はあまり低くならないので、飛び道具などをくぐることはできない。

ハリケーンアッパー。弱は、間合いが近ければ強攻撃から連続技になる。しかし、スキが大きいため、ヒットさせても反撃を受ける可能性がある。連携として強攻撃キャンセルで出した場合も、前転で抜けられると相手のほうが先に動ける。中間距離から突然出して、中ジャンプに対する牽制として使うのが正解だ。強はハリケーンを2発出すが、発生は遅く、スキも甚大。2発目の出がかりはスーパーキャンセル対応。

スラッシュキック。強攻撃からの連続技に強を、中間距離からの奇襲に弱を使う。弱ならば、先端を当てれば、ガードされても反撃は受けにくいのだ。

タイガーキック。弱は攻撃判定発生と同時に無敵が切れるが、強は攻撃判定発生後まで無敵時間が続くので対空技として信頼できる。1段目がスーパーキャンセル対応。

黄金のカカト。弱は発生が早くなり、強攻撃から連続技に組みこめるようになった。スキは、ガードされても多少不利な程度で、反撃は受けない。今までどおり、ジャンプ防止に使ったり、キャンセルから出してかために使っていこう。

空中でヒットした場合はスラッシュキックなどで追撃できるが、画面中央では高い位置でヒットしないと追撃が間に合わないことが多い。強は発生が遅い上、スキも大きいので使いづらい。

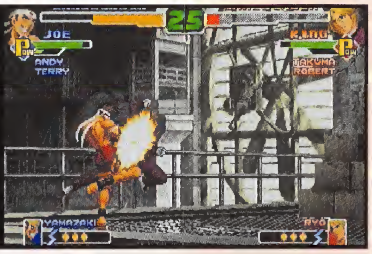
爆裂拳。弱攻撃からの連続技として使う。今までどおり、4発目か6発目から爆裂フィニッシュにつなごう。その爆裂フィニッシュだが、弱は中段判定でスーパーキャンセル対応。スキは多少ある。強はダウンを奪える、連続技専用の技。



伝説の正拳突き。強キックと併用して、中間距離を制すのだ！



スキ超小さい…。姿勢がもっと低ければカンペキだが無念…



完全対空として機能する強タイガーキック。しゃっしゃ〜！

超必殺技&MAX超必殺技

スクリューアッパー。弱は発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。一方、強は強攻撃からしか連続技にならないが、ジョーが前に踏みこむ分リーチが長くなる。カウンターモードでは強も弱攻撃からつながるので、常に強を出すようにしよう。

MAXスクリューアッパー。弱攻撃からでも連続技になる上、無敵時間もある。

爆裂ハリケーンタイガーカカト。連続技用の突進乱舞。弱攻撃からでもつながるのは相変わらず。無敵時間もあるが、1段目の攻撃発生とともに切れてしまう。

カウンターモードでは発生が遅くなり、連続技に組みこめなくなる。

史上最強のローキック。下段判定だが、発生が遅くて連続技には組みこめない。ガードされると、リーチの長い技で反撃されてしまう。

ストライカー&新ストライカー

オラオラ爆裂拳。跳び蹴りを出しながら登場、多数のパンチを繰り出したあとアッパーカットでフィニッシュ。アッパーカットで浮かせたところに追撃は入らない。

ダック・キング。ブレイクダンスのような蹴りで攻撃するが、攻撃の間隔が広いため連続ヒットはしない。最後の1段がヒットすると相手が浮くが、追撃は入らない。



弱爆裂フィニッシュからつないだところ。中段から連続技だぜ！

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	←or→＋C
レッグスルー	←or→＋D
●特殊技	
ローキック	→＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー★	←↙↓↘→＋AorC
スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorD
タイガーキック★	→↓↘＋BorD
黄金のカカト	↓↙←＋BorD
爆裂拳	AorC連打
爆裂フィニッシュ★ 爆裂拳中	↓↘→＋AorC
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorC
史上最強のローキック	↓↘→↓↘→＋BorD
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
オラオラ爆裂拳／ダック・キング	

技解析



ブルー・マリー

解析／DSP−たろりん

超必殺技の性能がアップ ますます強いぜ今年のマリー！

通常技&特殊技

跳びこみからの連続技の要であった近距離立ち強パンチは、1段目にしかキャンセルが利かなくなり、使い勝手が大幅に変わった。ジャンプ攻撃の時点でヒット確認をするか、1段目から決め打ちでハンマーアーチを出していくしかない。

ハンマーアーチがガードされた場合はリアルカウンターを出したりしてスキをフォローしよう。

ジャンプ弱キックは新たなグラフィックに書き直され、リーチが短くなった。しかし、空中戦に強く、裏まわり性能もあるなど、利点も多くなっている。



空対空に強いジャンプ弱キック。下への判定はイマイチだ

ダブルローリングは2段目にキャンセルがかかるようになった。1段目のリーチが短いので使いづらいのだが。

遠距離立ち弱キックはジャンプ防止を兼ねた牽制に使える。ジャンプ強キックは強力な跳びこみ技で、昇りで出せば中段として使える。クライミングアローはコマンドが単純ながら、高性能な対空技。



1コマンドで出せる優秀な対空技。ほとんどの技はこれで落ちる

これらの技の使い勝手は前作から変わっていないのがうれしい。

〈必殺技〉

スピンフォール。突進技だが、発生が遅くて連続技に組みこめず、スキも大きい。ヒットすればM.スパイダーに派生することができる。

ストレートスライサー。姿勢が低くなる突進技。弱は強攻撃からつながる上、判定は下段。連続技に組みこむほか、奇襲や反撃技としても強い。スーパーキャンセルにも対応している。

強は移動距離が長いが、発生が非常に遅く、終わり際を当てた時以外は立ちガードされてしまう。



連続技のお供。もちろん、反撃や奇襲にも大活躍なのだ

バーチカルアロー。弱には無敵時間がない。1段目がスーパーキャンセル対応。強は無敵時間があるのだが、1段目の攻撃発生と同時に切れてしまうので、相手の技と相打ちになることが多い。ゲージがない時に、弱を弱攻撃からの連続技に使うといい。

M.リバースフェイスロック。ジャンプ攻撃と必殺技（下段以外）を取れる当て身投げ。当て身判定が出るのが遅い。

M.ヘッドバスター。地上の通常技（足元スレスレを攻撃するものは除く）を取れる当て身投げ。相手を放り投げたあと、バーチカルアローやM.スプラッシュローズで追撃できる。

リアルカウンター。全身が無敵になる避け動作。コマンド入力から無敵になるまでは少しスキがあり、リバーサルで出すのはおすすめできない。

派生の投げ技は、すばやく入力すれば連続技に組みこむことも可能だ。

超必殺技&MAX超必殺技

M.スプラッシュローズ。'98までのように、強攻撃から連続技に組みこめるようになった。無敵時間もあるが、短いので実用性はない。

M.タイフーン。間合いの広いコマンド投げ。

M.ダイナマイトスウィング。発生が早くなり、弱攻撃からでも連続技に組みこめる。無敵時間も長いので、対空や割りこみに使える。強のほうが高く跳びあがるので相手をつかみやすい上、無敵時間も長いぞ。

MAX版M.ダイナマイトスウィング。ダメージが高い他は、通常版の強とほぼ同じ性能となっている。

ストライカー&新ストライカー

ラピッドスパイダー。ストレートスライサーのあと、M.スパイダーで相手をつかんで浮かせる。今回は連続ヒットするぞ。ストレートスライサー部分はガードされると何度も攻撃判定が出て、相手はこの間はガード段を変えることができない。

山崎竜二。斜め後方から掌底攻撃を出しつつ登場。そのあと手を振り上げて相手をつかむ。つかみ自体にダメージはないが、つかんでいる間に空中で追撃することが可能となっている。

初段の発生が早いので、つぶされにくい。しかし、画面端以外では、掌底攻撃が当たってしまうと、間合いが離れてつかみ攻撃が空振りしてしまうので、使い勝手はイマイチといわざるを得ない。



発生が非常に早く、無敵時間もある。ラルフの跳びこみもこの通り

技コマンド表

●投げ技	
ビクトル投げ	←or→＋C
ヘッドスロー	←or→＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ★	←or→＋A
ダブルローリング	←or→＋B
クライミングアロー	↘＋B
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→＋AorC
M・スパイダー スピンフォール中	↓↘→＋AorC
ストレートスライサー★	←ため→＋BorD
クラブクラッチ ストレートスライサー中	↓↘→＋BorD
バーチカルアロー★	→↓↘＋BorD
M・スナッチャー バーチカルアロー中	→↓↘＋BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←＋B
M・ヘッドバスター	↓↙←＋D
リアルカウンター	↓↙←＋AorC
バックドロップ・リアル リアルカウンター中	←↙↓↘→＋AorC
ヘッドクラッシュ リアルカウンター中	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
M・タイフーン （近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BorD
M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ラピッドスパイダー／山崎竜二	



リョウ・サカザキ

解析／ヒデ本条

明らかにパワーアップ!! 今年のリョウは何かが違う!!

通常技&特殊技 必殺技

しゃがみ強パンチは相変わらず出が早く、判定も強いので対空技として使うことができる。もちろんしゃがみ弱キックから目押しで連続技にすることも可能だ。

大ジャンプ強キックは裏回りを狙うことができる。

氷柱割りは、相変わらずキャンセルから出してもキャンセルをかけることはできない。

上段受けはモーションが一新、前方に踏みこまなくなってしまったが、打撃防御判定が出きってしまう前なら、必殺技、超必殺技でキャンセルできるようになった。タイミングは結構シビア。

下段受けは前作と変わっていないが、空振りしているだけでパワーゲージを溜めることができる。お得だ!!

ふっとばし攻撃はキャンセルして特殊技を出すこともできる。覚えておこう。

虎煌拳は少しスキが大きくなってしまった。しかし、先端を当てるように使えば、相手との間合いが離れ、反撃を受けることはほぼないので牽制技として重宝するだろう。弱、強共に強攻撃キャンセルから連続技にすることが可能。カウンターモード時は、スーパーキャンセル天地覇煌拳が連続ヒットする。

虎砲は前作と変わっていない。ダウンを奪える弱は連携への割りこみなどに、無敵時間の長い強は対空技に使おう。

飛燕疾風脚。変更点はなし。弱攻撃からの連続技用。

猛虎　雷神刹も変更点はない。技の終り際をヒットさせるとダウン回避不能なので、起き上がりを攻めることができる。深くガードさせると反撃確定なので、先端を当てるように使っていこう。

虎砲疾風拳はモーションが一新され、体を振りかぶった部分に出る攻撃力のない攻撃判定がヒットしない限りダウンを奪えなくなった。

弱はガードされても五分の状況なので反撃を受けることはない。地上ヒットすると大幅に有利になり、虎煌拳、弱龍虎乱舞などが連続ヒットする（龍虎乱舞はキャラによって入らないので注意）。

強は後ろに振りかぶっている間は上半身無敵で、ガードされた場合若干不利。しかし、反撃を受けるレベルではない。ヒット時は、大幅に有利になるが弱に比べると多少硬直が長いので、龍虎乱舞のような大技は連続ヒットしない。

弱、強共に技の出は遅いが、相手の下段攻撃を潰しつつヒットすることも多いので、割りと気軽に出していいだろう。カウンターモード時は、1～3段目、どこでもスーパーキャンセル可能だ。



対空はこれで決まり!! 通常飛びこみなら確実に落とせる

超必殺技&MAX超必殺技

覇王翔吼拳は出が早くなり、弱のみ強攻撃キャンセルから連続技に組みこめる。弱は弾速が遅く、強は早い。強は出だしに無敵時間があるが、一瞬だけなので意味ナシ。

カウンターモード時は、出が大幅に遅くなってしまう。MAX版は弾速が大幅に早くなり、弾が発射されるまで無敵時間が持続している。

龍虎乱舞。攻撃判定の出が早くなり、弱のみ強攻撃キャンセルから連続技になる。弱、強ともに出だしに無敵時間があるが、攻撃判定発生前に無敵時間がきれる。カウンターモード時は、技の出が遅くなってしまう。

MAX版は攻撃判定が出るまで無敵時間が持続しているが、出があまりにも遅いので使い所が難しい技だ。

天地覇煌拳。カウンターヒットすると爆発的威力になる技。出が早くなり弱攻撃キャンセルから連続技に組みこめるようになった。出だしに無敵時間がついているが、攻撃判定が出る前に無敵時間がきれてしまう。

ストライカー&新ストライカー

リョウ。空中から相手に向かって虎煌拳を打ち出す。ヒット時は相手は低く浮き上がり、少しの間追撃可能となっている。画面端に追いこまれた状態で使った場合、リョウの出現位置の関係でヒットしないので注意。

楓。画面中央まで移動した後、剣先から稲妻を打ち出す。ヒット時は相手を浮かせることができる。もちろん追撃可能だ。



性能は良くなったが、横へは移動しなくなってしまった

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
氷柱割り	→＋A
上段受け	→＋B
下段受け★	↓＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
虎砲★	→↓↘＋AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
暫烈拳	→←→＋AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→＋BorD
虎砲疾風拳★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AC
龍虎乱舞	↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
空中虎煌拳／楓	



弱虎砲疾風拳が地上ヒットしたら…



弱龍虎乱舞などが連続ヒットする!! 強すぎ

技解析



ロバート・ガルシア

解析／ヒデ本条

攻撃力が大幅にアップ!! ショイアァァーッ!!

通常技&特殊技 必殺技

飛燕龍神脚。弱、強ともに相手の足元を狙う感じで使うと、ガードされても有利な状況となる。相変わらずしゃがみガード可能。残念。

勾龍降脚蹴り。攻撃判定の発生が少し遅くなった。その反面、ヒット、ガード時の硬直がさらに短くなり、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ強パンチ、九頭龍閃などが、技を重ねなくても連続ヒットするようになった。当然だが、ヒット後、相手との間合いが大きく離れている場合は連続ヒットしないぞ。

龍翻蹴。攻撃判定の発生が早くなり、弱攻撃キャンセルから連続ヒットするようになった。単発で使ってもキャンセルをかけることができるが、必殺技がすべて溜め技なので効果的に使えない。空中にいる相手にこの技をヒットさせた場合、少しの間食らい判定を残すことができるが、とっさに出せる必殺技がないのでほとんど意味ナシ。

二段足刀蹴り。スキが少なくなり、ガードされても発生の早いコマンド投げ以外の反撃を受けなくなった。弱攻撃キャンセルから連続技になり、キャンセルして出した場合、1段目のみキャンセルをかけられるようになる。

龍撃拳。弾がリング状の物に変更され、画面端まで届かなくなってしまったが、弾の出は少し早くなっている。

弱は弾速が遅く、真横に撃ち出してくれるので、前作と同じような感覚で使うことができる。射程は1画面程度。

強は弾速が早く、少し上の方に向かって弾を撃ち出すので、相手にしゃがまれるとヒットしない。射程は1画面の4分の3程度。

弱、強ともに攻撃判定の発生は同じで、強攻撃キャンセルから連続技にすることができる。前作同様、弾が画面内に残っていても、溜めと硬直がとけていれば次の龍撃拳を射出できる。

カウンターモード時、スーパーキャンセル可能。

飛燕疾風脚。3 or 4段目がヒットするとダウンを奪えるようになった。軌道は前作と変わっていない。近距離でガードされると発生の早い技で反撃を受けてしまうので注意。

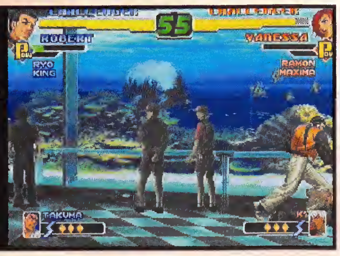
旋燕連舞脚。突進技から打撃コマンド投げに変更された。3段技で、3段目がヒットすると相手を高く浮かせることができる。もちろん追撃可能だが、食らい判定が下の方まで残っていないので、あまりいい追い討ちが入らない。投げ間合いはかなり広いが、溜め技なので多少使いづらい。弱攻撃キャンセルから連続技にすることができるぞ。

ちなみにこの技、間合い内であれば相手がダウン状態でも連舞脚を出すことができる。2段目、3段目はガード可能で、3段目をガードさせた場合こちらが先に行動可能だ。カウンターモード時は、1段目と2段目にスーパーキャンセル可能。

龍斬翔は前作と変わっていない。カウンターモード時は、強の1段目にスーパーキャンセル可能。



見た目がちょっと頼りないが性能はなかなか良いのだ



ロバートの特権!! 起き上がりに重ねると強力



強龍斬翔。間合いさえ注意すれば、ほぼ完全な対空技として使える

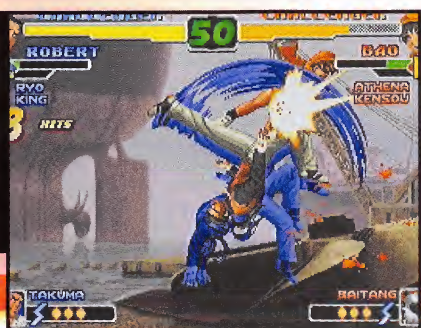
超必殺技&MAX超必殺技

覇王翔吼拳。前作と特徴は変わっていない。弱は弾速が遅いが出が早く、硬直も短い。強はその逆。カウンターモード時は出が極端に遅くなるので使えない。

龍虎乱舞。攻撃の発生は遅いが、判定が出るまで無敵時間存在している。MAX版は段数と威力が上がる。

九頭龍閃。弱は3回(6ヒット)、強は4回(9ヒット)龍斬翔を繰り出す。攻撃判定発生まで無敵時間がある上、出も早く、弱攻撃キャンセルから連続技にすることができる。対空には弱、連続技には強を使うといいだろう。

カウンターモード時も出の早さは変わらない。つえい!!



九頭龍閃。文句のつけようのない超強力技だ

ストライカー&新ストライカー

ロバート。画面端から現れニセ龍虎乱舞を仕掛ける。ガードされた場合は何もせず引き返してしまう。ダウンした相手への追い討ちとして使うこともできるぞ。

アナザーロバート。画面上部から自キャラの近くに現われ、相手と接触した場合はビルトアッパーを繰り出し、接触しなかった場合は相手を挑発してパワーゲージ1本の半分を減らしてくれる。ビルトアッパーヒット後は追撃可能。

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	←or→+C
首切り投げ	←or→+D
●特殊技	
飛燕龍神脚	(空中)↘+BorD
勾龍降脚蹴り	←or→+A
龍翻蹴	←or→+B
二段足刀蹴り	↘+B
●必殺技	
龍撃拳★	←ため→+AorC
飛燕疾風脚	←ため→+BorD
旋燕連舞脚★	(近距離)↓ため↑+AorC
龍斬翔★	↓ため↑+BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
九頭龍閃	↓↘→↓↘→+BorD
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
龍連猛襲／アナザーロバート	



タクマ・サカザキ

解析／DSP−たろりん

虎煌拳による鉄壁の守りと高性能な裏まわりは今年も健在！

通常技&特殊技
必殺技

ふっとばし攻撃はグラフィックが変更され、リーチが長い蹴りを出す技になった。発生も早いので、中間距離で牽制に使うといい。

しゃがみ弱パンチとしゃがみ強パンチはグラフィックが変更されたが、性能的にはそれほど変化していない。垂直ジャンプ強キックも新グラフィックだが、リーチが短くて使いにくい。

空中ふっとばし攻撃は横へのリーチが長く、空中戦に強い。通常ジャンプから出して対空技として使おう。

ジャンプ強キック、しゃがみ強キックの裏まわり性能、リーチなどは健在。小技の連打の早さとダメージの高さも相変わらずで、近距離立ち弱パンチ×2→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル鬼車とつなぐだけで、ものすごいダメージを与えることができる。

鬼車はリーチ・発生の早さが優れており、連続技のつなぎや反撃技として使える。キャンセルで出すと相手はダウンしないが、生出しや遅めキャンセルで出すとダウンを奪うことができる。桂馬打ちはダウン中の相手に当たる。中段技の瓦割りはスーパーキャンセル対応になった。飛車落としは相手の飛び道具（超必殺技含む）を消すことができる。リーチが短く、発生も遅いので、打撃技としての性能はもう一つ。

虎煌拳。牽制に使える強力な飛び道具。弾が高い位置を飛んでいくので、ジャンプ防止効果が高いのだ。発生は弱のほうが早いが、弾速は強のほうが速い。連続技に組みこむなら強を使おう。スーパーキャンセルに対応しているが、キャンセルできるタイミングが遅くなり、スーパーキャンセル龍虎乱舞を出してもつながらない。

翔乱脚。足元が無敵になる移動投げ。強のほうが移動距離が長い。

飛燕疾風脚。弱は1ヒットでスキが大きい。強は2ヒットで浮かせ能力があり、スキも比較的小さい。浮いた相手には鬼車→桂馬打ちで追撃しよう。普段は強攻撃からしか連続技にならないが、カウンターモードorアーマーモードでは弱攻撃からつながることも見逃せない。

猛虎 無頼岩。打撃防御技。モーションが変わり、1段技になった上にガードクラッシュ能力はなくなった。発生が遅いため、打撃防御判定を生かして対空に使っても、相手が着地してガードされてしまうことが多い。スーパーキャンセルに対応しているが、ヒット時にスーパーキャンセルで超必殺技を出してもつながるわけではない。



松○象山キック？ 目がすごいことになってるんですけど…



鬼車は、反撃や連続技に大活躍。リーチが長いっていいね



カウンターモードでは弱攻撃からつながってしまう。夢のようだ

超必殺技&MAX超必殺技

覇王至高拳。巨大な飛び道具。弱はいいとこなしの技だが、強は発生が早い上に弾速も速く、強攻撃から連続技に組みこめるようになった。

龍虎乱舞。弱は発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。無敵時間は攻撃発生と同時に切れるので、相手の技と相打ちになることもある。強は非常に無敵時間が長いが、発生が遅いので使いにくい。

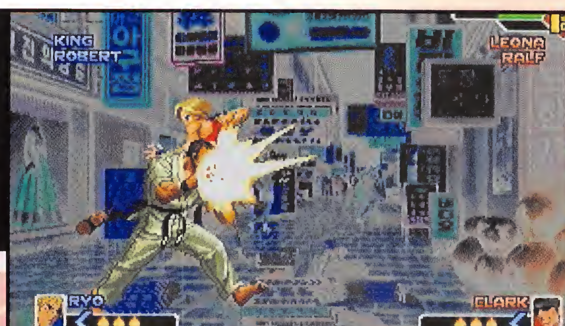
MAX版龍虎乱舞。発生は弱龍虎乱舞並に早い。無敵時間は弱より少し長いので、一応無敵時間内に攻撃判定が出る。対空に使うなら引きつけて出すようにしよう。

真・鬼神撃。打撃投げ。暗転演出を見てから前転で逃げられたり、発動後の打撃のリーチが短くて空振りしやすいなど、性能はもう一つ。

ストライカー&新ストライカー

超必殺・天狗至高拳。相手の飛び道具（超必殺技含む）を相殺することができる。ヒットすると相手は浮き、追撃が可能だ。

天童凱。跳び蹴りで登場、2段の浴びせ蹴りを繰り出したあとソバットでフィニッシュ。最後のソバットは浮かせ能力があり、追撃が可能。浴びせ蹴りがヒットすると相手はダウンし、ダウン中にソバットがヒットするが、その場合は相手は浮かない。



MAX版を使えば、バキ〜ンって感じで完全対空。これぞ極限流！

技コマンド表

●投げ技	
大外刈り	←or→＋C
一本背負い	←or→＋D
●特殊技	
鬼車	→＋A
飛車落とし	←＋A
瓦割り★	→＋B
桂馬打ち	↘＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
翔乱脚	→↘↓↙←＋BorD
猛虎　無頼岩★	↓↙←＋AorC
暫烈拳	→←→＋AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
真・鬼神撃	（近距離）↓↘→↓↘→＋AorC
覇王至高拳	→←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
超必殺・天狗至高拳／天童凱	

技解析



キング

解析／ヒデ本条

多彩で強力な蹴り技は健在!! 蹴って蹴って蹴りまくれ!!

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キックは技の発生が早いうえ、攻撃判定も強いので、牽制技や反撃技として使っていける。

しゃがみ強パンチは、相変わらず対空技として使用可能。地上ふっとばし攻撃は相手の下段攻撃をかわしつつヒットさせることができる。

スライディングキックは姿勢が低くなるので相手の牽制技をくぐりながら攻撃することができる。技の終り際をガードさせるように使えば反撃を受けることもないぞ。

トラップキックは多少出が遅いものの、前方に小さく飛び上がるためリーチが長く、ガードされても反撃を受けることがない。もちろん中段技。

ベノムストライクは画面端までとどく飛び道具に変更された。しかも、密着してガードされない限り反撃を受けることがなく、強攻撃キャンセルから出せば連続技になる。カウンターモード時はスーパーキャンセル可能。

ダブルストライクは、前作と変わっていない。技のスキがかなり大きいので考えなしの乱用は控えよう。

サプライズローズは変更点なし。技の終り際を当てるように出せば弱、強ともにガードされても状況は五分。ヒット時はわずかに有利な状況となる。近距離弱攻撃キャンセルから連続技になり、下降中の攻撃判定は相変わらず強力なので通常技対空に負けることはほぼない。

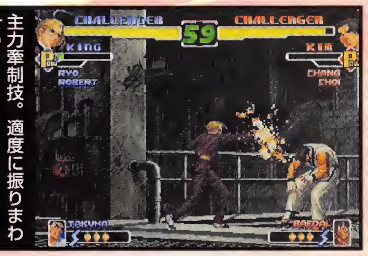
トラップショットはヒット後の硬直がかなり長くなった。ガードされた場合は、かなり長い硬直があるが相手との距離が大きく離れるので反撃を受けにくい。弱攻撃キャンセルから連続技になり、ヒット時はパワーゲージをかなり増やすことができる。

ミラージュキック。相変わらずヒット、ガード時ともに状況が不利になってしまうが、相手との距離が離れるので反撃を受けにくい。弱より強の方が移動距離が長い分、スキも大きくなっている。弱攻撃キャンセルから連続技になり、カウンターモード時は1段目、2段目、3段目にスーパーキャンセルが可能だ。

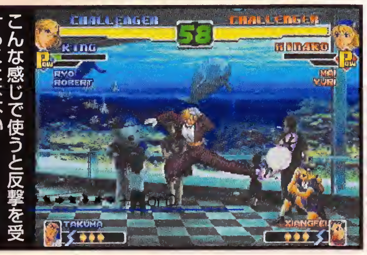
トルネードキック'95。弱は小さく跳上がり蹴りを1発、強は2発繰り出す。弱はガードまたは空振りしてしまうと反撃確定、強もかなり大きなスキがあるが先端を当てるように使えば相手との距離が大きく離れるので反撃を受けない。

前作のように気軽に使うことはできないが、間合いに気をつければ相変わらず強力。弱攻撃キャンセルから連続技になり、ヒットすればダウンを奪うことができる。

ミラージュダンス。スーパーキャンセルできなくなったが、それ以外の部分は高性能のまま。ストライカーとうまく組み合わせれば結局大ダメージに結びつく強力技。



主力牽制技。適度に振りまわそう



こんな感じで使うと反撃を受けることはない



相変わらず出かかりは無敵なのだ

超必殺技&MAX超必殺技

イリュージョンダンス。攻撃判定が発生するまで完全無敵になった。相変わらず出は遅いが、ストライカーヒット後の追い討ちや、連携の割りこみなど使う場面はかなり多い。

ちなみに、弱の終り際をガードさせるように使うと、スキが少なく反撃をうけにくい。MAX版はヒット数と威力が上がる。

サイレントフラッシュ。攻撃判定が横に広がり、出も早くなったため、弱攻撃キャンセルから連続技に組みこめるようになった。

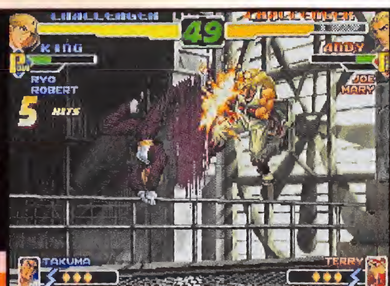
ガードされた場合は反撃確定。出始めに無敵時間がついているが、攻撃判定発生と同時に無敵時間がきれるので連携への割りこみなどに使った場合相打ちになりやすい。

地上で相打ちになった場合、素早く間合いをつめれば追撃することが可能だ。

ストライカー&新ストライカー

キング。画面端から現れ、スライディングを仕掛けたあと、相手を真上に向かって蹴り上げる。もちろん、落ちてくる所を追撃することが可能だ。画面端に追い込まれた状態で発動してしまうと空振りしてしまうので注意。

獅子王。画面端から現れ、1画面の半分程度移動したあと、強烈なストレートを放つ。ストレートを出す前に、相手が獅子王の体に触れると相手をタコ殴りにして去っていく。タコ殴り後は追撃可能。



ついに弱攻撃から連続技に 積極的に狙いたい!!

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	←or→＋C
フックバスター	←or→＋D
●特殊技	
スライディングキック	↘＋D
トラップキック	→＋B
●必殺技	
ベノムストライク★	↓↘→＋B
ダブルストライク★	↓↘→＋D
サプライズローズ	→↓↘＋AorC
トラップショット	→↓↘＋BorD
ミラージュキック★	→↘↓↙←＋AorC
トルネードキック'95	→↘↓↙←＋BorD
ミラージュダンス	(近距離)←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
トラップラッシュ／獅子王	



レオナ

解析／L.L.terra

超必殺技がパワーアップしたYOッ！らぶりー♥

通常技&特殊技 必殺技

しゃがみ弱パンチは発生が早くなったので、しゃがみ弱キックからの目押しがつなぎやすくなった。

ジャンプ強キックは上りで出せば中段になる（ただし座高の低いキャラにはヒットしない）。キャンセルも可能なので、ヒットすれば強Vスラッシャーが連続技になる。

しゃがみ強パンチは連続技の中継や対空に使う。また、出かかりにも攻撃判定があるので相手の足払いにもヒットさせることも可能。

イヤリング爆弾・2：ハートアタック。発生が遅くなったので、近距離立ち強キック（1段目）から連続技にならない。ヒットさせた相手は通常技に対してガードポーズが取れない、相手の攻撃を食らうかガードすると付着した爆弾が消える、爆発時に相手が無敵状態の時はダメージはない、コマンド再入力で爆発させる、などの点は前作と一緒。

イヤリング爆弾・1。イヤリング爆弾・2のコマンドを入力することで弱と強の性質を切り替えることができなくなった。ヒットすれば追撃可能。弱は投げたイヤリングが地面に落ちたあとバウンドするので追いかけて攻めていける。強は画面端まで放物線を描いて飛んでいく。

ムーンスラッシャーはグラフィックが変更され、刃の軌跡が楕円形になった。硬直が長いので、ガードされると反撃確定。発生が早く攻撃判定も大きいので、弱攻撃からの連続技や先読み対空にも使っていける。弱の方が発生が早い。弱はその場で、強は一歩踏みこんで刃を出すので、対空には弱を連続技には強を使っていこう。

グランドセイバーは発生が遅いので通常技から連続技に組みこめない。突進中は姿勢が低くなるので飛行型の飛び道具をくぐりつつ攻撃できる。ガードされた場合、弱、強ともにこちらが有利になる。

弱がヒットすればジャンプ攻撃など、強がヒットすればグライディングバスターで追撃可能。

ボルテックランチャーは多段ヒット技でヒットすれば追撃可能。弱は座高の低いキャラ以外に対してはしゃがまれてもヒットする。ガードされてもこちらが有利。強は出かかりに無敵時間がある。

Xキャリバーは空中技。ジャンプのタイミングをずらすことができるので、しゃがみ強パンチを対空に使う相手には有効。ガードされた場合は跳ね返りが大きいので反撃確定。弱より強のほうが跳ね返りが大きい。

超必殺技&MAX超必殺技

Vスラッシャー。ノーマル版は発生が早くなり連続技に組みこみやすい。近距離立ち強キック（2段目）→キャンセルストライクアーチ→キャンセル強Vスラッシャーが主な使い方。MAX版との違いはダメージがアップするほか、ノーマル版より発生がやや遅くなる。

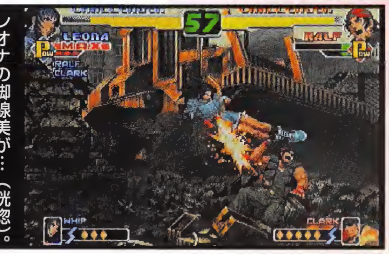
リボルスパーク。発生が早くなり弱、強ともに強攻撃から連続技に組みこめる。弱より強の方が無敵時間が長い。強の無敵時間を利用して飛行型の飛び道具をくぐりつつヒットさせることも可能だ。カウンターモード中は発生が遅くなりに無敵時間もない。

グレイトフルデッド。この技も発生が早くなり、弱攻撃から連続技になる。出かかりから飛び上がるまで無敵時間があるので、起き上がりに足払いを重ねてくる相手にヒットさせることもできる。弱と強の違いは飛行速度だけ。カウンターモード中は無敵時間はあるが、発生が遅くなるので、通常技から連続技に組みこめない。

ストライカー&新ストライカー

キラータッチ。画面端から突進し、相手に爆弾をセットして爆発させる。ガードされた場合は多段ガードになり、相手は上下のガード段を変更できない。ヒットした場合は追撃できる。前作と比べて突進距離が長くなり、1画面分移動するようになった。

ゲーニッツ。相手の目の前に登場し、よのかぜを出して消える。登場してからよのかぜを出すまでが非常に遅いので使いどころが難しい。よのかぜがヒットすれば追撃可能。



レオナの脚線美が…（恍惚）。まあこんな感じで中段になるYO



今年も対空に連技にとバリバリ使っていきませう、へけけ



このポーズがまたカッコ良くていかんともしがたい



ゲーニさむ登場。でもいまいち性能が…。観賞用か？

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	←or→＋C
オーデルバックラー	←or→＋D
ハイデルンインフェルノ	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
ストライクアーチ	←or→＋B
●必殺技	
ムーンスラッシャー★	↓ため↑＋AorC
ボルテックランチャー	←ため→＋AorC
Xキャリバー★	（空中）↓↙←＋AorC
グランドセイバー★	←ため→＋BorD
グライディングバスター★	グランドセイバー中 →＋D（強のみ）
イヤリング爆弾・1	↓↙←＋BorD
イヤリング爆弾・2：ハートアタック	←↓↙＋BorD
●超必殺技	
Vスラッシャー	（空中）↓↘→↘↓↙←＋AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→＋BorD
グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
Vスラッシャー	（空中）↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
キラータッチ／ゲーニッツ	

技解析



ラルフ

解析／Kaz 78年式

判定の強い通常技で相手を苦しめちゃいなさい★

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱パンチ&キック。技の発生が早く中間距離でこれら2つをばらまいておいておくのがいいだろう。遠距離立ち弱パンチはキャンセルが可能なので位置によっては連続技に移行できる。**遠距離立ち弱キック**は見た目よりも足先の攻撃判定が広く、発生も早い。相手のジャンプ攻撃防止にも使えるだろう。

遠距離立ち強パンチ。前作同様に発生があまり早くない。だが、リーチが長いというのが強み。これをブンブン振りまわしているだけでもかなりの効果が得られるはずだ。

しゃがみ強パンチ。この技も遠距離立ち強パンチと同様に牽制に使える。このパンチの攻撃判定はかなり強いので手の先端が当たるように出していけばほとんどの技に打ち勝つことができるだろう。ちなみに、この技はキャンセルが可能なので、位置によっては連続技に持っていける。

ジャンプふっとばし攻撃。有効な飛び道具などを持ち合わせていないラルフにとって相手との間合いを詰めるにはジャンプふっとばし攻撃がいいだろう。攻撃判定がなかなか強いが、できれば早出しで出していくほうがよい。

垂直ジャンプ弱パンチ&キック。この2つの技は空中での判定が強く、相手のジャンプ攻撃に合わせて出せばかなりの確率で相手の技を落とせる。これという対空技がないラルフにとっては重宝できる技だ。

ガトリングアタック。弱だと3ヒット、強だと4ヒットする。連続技に持っていきやすい。ただし、背の低いキャラなどにはスカってしまう。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー。（以下SAB）ラルフを象徴するような投げ必殺技。連続技につなげやすく威力もそこそこ。ただし、投げがスカってしまったら、硬直が長いので気をつけよう。

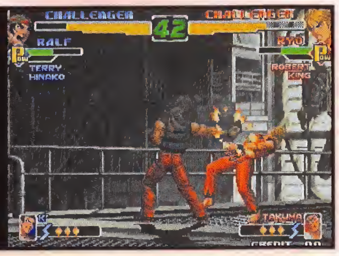
ラルフキック。技が発生するまでにかなりの時間を要する技。相手にヒットさせることができれば追い討ちが可能だ。ただし、ためている間はほかの必殺技やダッシュ、前転、後転などの動作もできなくなるので注意しよう。

急降下爆弾パンチ。地上から出す場合は強で出せば、あまり性能がいいとはいえないが、準対空技になる。空中から出すと中段攻撃判定となる。垂直 or 後ろジャンプなどからいきなり出すといった奇襲的な使いかたがいいだろう。でも、ガードされるとスキが大きいので、乱用するのはやめましょう。

バリバリバルカンパンチ。出がかりに無敵時間があるので、相手の連携の割りこみなどにも使える。後、しゃがみ強パンチなどから連続技にもできるぞ。



技の出も早いので結構使える牽制技の1つなのです



お馴染みのリーチの長いパンチ。ブンブン振りまわせ！



この技も振りまわしているだけでも効果絶大！　多用してもOK！

技コマンド表

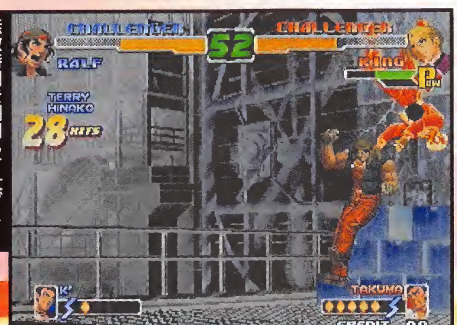
●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	←or→＋C
ノーザンライトボム	←or→＋D
●必殺技	
ガトリングアタック★	←ため→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）←↙↓↘→＋BorD
急降下爆弾パンチ（地上）	↓ため↑＋AorC
急降下爆弾パンチ（空中）	（空中）↓↘→＋AorC
バルカンパンチ	AorC連打
ラルフタックル★	→↘↓↙←＋BorD
ラルフキック	BorD一定時間押しっぱなし
●超必殺技	
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→＋BorD
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AC
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ギャラクティカファントム／七枷社	

超必殺技&MAX超必殺技

馬乗りバルカンパンチ。無敵時間などは存在しないので連続技に組みこむのがベストだろう。

MAX版バリバリバルカンパンチ。MAX版でもしっかり無敵時間があるので相手の技の割りこみや、飛び道具などをすり抜けて出すことができるぞ。しかも、連続技としてもちゃんとつながるのでチャンスがあったらぜひとも狙いましょう。

ギャラクティカファントム。暗転して完全に振りかぶるまでは全身無敵だが、技を出すモーションまでためているときは下段攻撃は食らってしまう。しかも投げられ判定も発生してしまうので通常投げでも返すことが可能になってしまう。技が完全に出始めると全身に打撃防御判定が発生する。当たれば絶大なるダメージを与えられるが、技が完全に出きってしまうまでかなりの時間を必要とするので1発逆転を狙うにしてもかなりの大博打になるだろうから、どうしようもないって時にしか出さない方がいいだろう。



無敵時間を利用して大ダメージを相手に与えちゃえ！

ストライカー&新ストライカー

ラルフバージョン。急降下爆弾パンチで落下してきてギャラクティカファントムのようなグラフィック。1段目が入ると2段目も入る。今回はこの後の追い討ちができなくなった。

七枷社バージョン。相手のところまで飛んでいってミリオンバッシュストリームを繰り出す。このヒット中に追い討ちが可能。



クラーク

解析／L.L.terra

ランニングスリーが連続技に！ 狙うしか！

通常技&特殊技必殺技

空中ジャンプふっとばし攻撃は攻撃判定が強く、横方向にリーチが長い。主に接近手段に使っていこう。

ジャンプ強キックは横方向への攻撃判定が強いので上り出せば対空になるぞ。

ジャンプ弱パンチはクラークのジャンプ攻撃の中で唯一下方向への攻撃判定が強い技。ジャンプ攻撃から連続技を狙いやすい。ちなみに、のぼりで出せば中段になる。

しゃがみ強パンチはグラフィックが変更され、リーチが長くなった。牽制技に使える。ストンピングは通常状態だとキャンセルがかからないが、カウンターモード中には超必殺技でのみキャンセル可。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SABと表記）はコマンドを入力したと同時に投げ判定が発生するコマンド投げ。投げ間合いもなかなか広い。今作では投げが空振りしたときのモーションが大きくなってしまったため、使いどころを考えないとスキに手痛い反撃を受けてしまうので注意しよう。

フランケンシュタイナーは発生は遅いが無敵時間のある投げ技。弱の方が発生が早く無敵時間が短い。強はその逆。対空や連携の割りこみ、起き上がりに重ねたりと、いろいろな状況で使える高性能な技だ。ちなみに、弱SABのコマンドを入力することで弱と強の性質を入れ替えることができる（この場合は近距離立ち弱キック→キャンセル強フランケンシュタイナーが連続技になる）。

ガトリングアタック。前作と比べて動きが遅くなったが、それでも弱攻撃から連続技に組みこめるぞ。弱は2ヒット、強は3ヒットし移動距離は強の方が長い。ガードされたあとは硬直が長いので反撃確定。また、強の場合は3段目をキャンセルしてナパームストレッチで追撃可能だ。ダメージが高いのも魅力。

マウントタックルは発生が早くなり弱攻撃から連続技になる。相変わらずガード可能で、ガード時の硬直は長い。技そのものにはダメージはなく、派生技でダメージを与えられるのも前作と一緒。しかし、移動距離は弱、強ともに同じになり1画面分離れたところから出しても相手の目の前で停止しなくなった。弱の方が若干発生が早い。

超必殺技&MAX超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（以下、UABと表記）は近距離立ち強パンチ（1段目）などをキャンセルして、連続技として使っていくのが基本。ノーマル版、MAX版ともに出がかりに一瞬無敵時間があるので連携の割りこみにも使っていけるぞ。カウンターモード中も発生はほとんど変わらない。

ランニングスリーはガード不能の移動投げ。今作では、前作のMAX版と同様に、掴んだ相手を3回地面に叩きつける。また、発生が早くなり強攻撃から連続技にできるようになった。しかし、無敵時間は弱、強ともにほとんど無いので連携に割りこみなどには使えない。連続技専用として使っていくのがベスト。ダメージもUABより高め。

カウンターモード中は若干発生が遅くなるので強攻撃から連続技にならず、無敵時間もノーマル版と同様にない。

ストライカー&新ストライカー

フラッシングランチャーは空中吹っ飛ばし攻撃のモーションで登場し、そのあと相手をキャッチして投げる技。今回はふっとばし攻撃がヒットしてもそのあとの投げが確実に連続ヒットしない。地上戦での連携の割りこみにはかなり使いづらくなった。自分が相手より2キャラ分くらい離れた位置なら2ヒットしやすい。ちなみに、弱攻撃から連続技になるぞ。

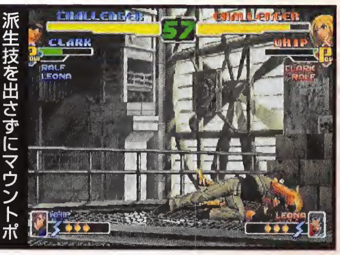
シェルミー。画面端から登場し、シェルミークラッチで掴んだ相手を地面に一定時間ロックさせる。自分がどの位置にいても相手の目の前に出現するのでなかなか高性能だ。ロックされた相手は浮いている状態と同じだということを覚えておこう。もちろん、追撃可能だ。使い方は打撃投げのあとの追撃に使うのがいいだろう。



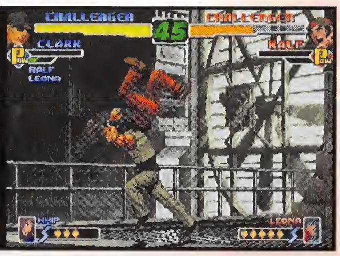
しゃあコノヤロッ！と叫びながら出すのがナウい

技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	←or→＋C
フィッシャーマンバスター	←or→＋D
デスレイクドライブ（ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
ストンピング★	→＋B
●必殺技	
ガトリングアタック★	←ため→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー（近距離）	←↙↓↘→＋BorD
ナパームストレッチ	→↓↘＋AorC
マウントタックル	←↙↓↘→＋AorC
クラークリフト　マウントタックル中	↓↓＋A
ローリングクレイドル　マウントタックル中	↓↓＋BorD
スリーパーリフト（D.D.T）　マウントタックル中	↓↓＋C
フランケンシュタイナー（近距離）	→↓↘＋BorD
フラッシングエルボー（必殺投げ後）	↓↘→＋AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
フラッシングランチャー／シェルミー	



派生技を出さずにマウントポジションの図を堪能するのもあり！



RⅢで強制送還。どこへ運搬するのでしょ――か！



しぇる美さむの悩殺ポーズ。キャー！（照）

技解析



ウィップ

解析／ILPーケンちゃん

使える技が軒並み弱体化…しかしまだムチはうなるぞ！

通常技&必殺技

しゃがみ弱パンチは非常にリーチの長い下段技。このリーチにしては発生が速く、地上戦での牽制にかなり役立つ。しかし、出しすぎると跳びこまれて痛い目にあうので、使用は適度に。

垂直ジャンプ強パンチは、非常にリーチが長く牽制に使える。この技で空中から相手を近づかせないようにしたい。

ジャンプ弱パンチは下に判定が強く跳びこみには適した技だ。正面から跳びこむときはこの技がいい。裏まわり性能も高いぞ。昇りで出せば中段にもなる。

ジャンプ強パンチは昨年とは違い、引きつけて当ててもガード不能にならない。しかし裏まわり性能が高いので、まだまだ頼れるぞ。

ツェット（C）は、投げ抜け可能になってしまい、さらに追い討ちができなくなってしまった。一方ツェット（D）は投げ抜けはされるものの、しゃがみ弱パンチで追い討ちが可能だ。さらに相手はダウン時に裏を向いているため、起き上がりにジャンプ弱パンチを重ねるとガード方向がわかりづらい。ジャンプされてしまった時のフォローも、C投げよりはいい。

ふっとばし攻撃のグラフィックが変わり、前作よりは使いやすくなった。ジャンプふっとばし攻撃は、相手に接近するときに使用していく。相変わらずリーチは長く判定はそこそこ強い。中ジャンプや小ジャンプで先端をヒットさせるように使っていこう。

ブーメラン・ショット"コード：SC"。基本的には発生の速さを利用して連続技専用として使っていく。連続技は、近距離立ち弱キック×n→しゃがみ弱キックからキャンセルして下に判定の広い弱を使っていく。

一方、強は無敵時間があるが、攻撃判定が発生すると同時になくなってしまう。相打ち覚悟で対空に使うこともできる。その場合、引きつけず早めに出すこと。

アサシン・ストライク"コード：BB"。前作と同様の性能。一度画面外に上昇してから、蹴りを出しながら地面に降りてくる。降りてくる位置はボタンによって変化させることができ、AからDの順に最初の位置から遠い場所に着地する。着地のスキが大きいので、非常に使いづらい。

フック・ショット"コード：風"。ほとんど前作と同じ性能になっている。突進スピードも速く、奇襲には最適の技だ。ガードされてもめったに手痛い反撃は受けない。

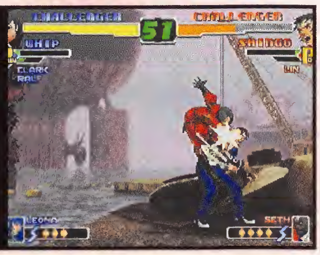
ストリングス・ショット。発生の遅い打撃技で3パターンに分かれる。

「タイプA"コード：優越"」は2段目が中段判定になっている。「タイプB"コード：力"」は相手を引き寄せて連続技を決めることができる。「タイプC"コード：勝利"」は2段目が下段判定。

さらにいずれの技も、ボタンを押しっぱなしにすることによって待機することができ、Dボタンを押すことによってキャンセルできる。



長い！ 地上での牽制として結構使える。まぐれ当たりも多いぞ



D投げ後は相手が裏を向いているため、ガード方向が分かりづらい



今年も奇襲として使っていける。多用は禁物だけどね

超必殺技&MAX超必殺技

ソニックスローター"コード：KW"。相変わらずウィップの生命線の超必殺技。発生が速いので弱攻撃から連続技に組みこめる上、無敵時間が長めなので対空として信頼できる。対空として使う場合、引きつけて1段目をヒットさせないとカス当たりしてしまうので注意しよう。

MAX版はヒット数が増え、威力が上がった。

ストライカー&新ストライカー

ストライカー動作ヴァルキリーショットは、距離によって性能が変化する。自分の近距離にいる場合はブーメラン・ショットのような技を出し、遠距離時はウィップショットを出す。両方ともヒットして浮いた場合は追撃が可能だ。

アナザーストライカーのクリスは、画面後方から登場し、攻撃判定のある突進をする。突進がヒットするとその後下段攻撃を出し、ヒットしなかった場合は中段判定の攻撃を出すぞ。



中段、下段にふり分けて使うと効果的かも…

技コマンド表

●投げ技	
ツェット	←or→＋C
ツェット	←or→＋D
●特殊技	
ウィップショット	→＋A（5回連続入力可）
●必殺技	
ブーメラン・ショット"コード：SC" ★	←↙↓↘→＋AorC
アサシン・ストライク"コード：BB"	→↓↘＋AorBorCorD
フック・ショット"コード：風"	（空中）↓↙←＋AorC
ストリングス・ショット・タイプA"コード：優越"	→↘↓↙←＋A
ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"	→↘↓↙←＋B
ストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"	→↘↓↙←＋C
ストリングス・ショット・タイプD"コード：アメ"	（ストリングス・ショット中）D
●超必殺技	
ソニックスローター"コード：KW"	↓↙←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
ソニックスローター"コード：KW"	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ヴァルキリーショット／クリス	



麻宮アテナ

解析／飲み頃KING

衣装が変わってリニューアルオープン暑い夏のはじまりっす

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱パンチは、リーチが意外とあるので、牽制として使っていける。

遠距離立ち強パンチ。リーチも長く出も早いので、連係の最後に組みこんでみたり、うろちょろ歩いたあとにおもむろに出していくといった使い方ができる。

しゃがみ強パンチは、下にあまり強くないジャンプ攻撃に対しては対空に使える。

連還腿は2段目にキャンセルがかかる。ガードされた場合、若干不利だが、間合いが離れるため反撃を受けない。牽制、連係や連続技と利用価値が高い。



連還腿。前に移動しながら攻撃するのが強い

サイコボールアタックは、弱の方が球を飛ばすのが早いが、強の方が飛んでいくスピードは早い。技後の硬直が長めなのも変わらず。もはや戦略の一部となりつつあるサイキックテレポートでのガード不能は今年も健在。

サイコソードは弱には無敵がなく、強にのみ存在する。とはいっても、攻撃判定が出るまでのわずかな時間しかないので、対空として使う場合は引きつけて出すとつぶされてしまう。出きってしまえば強いので、早出しで対応していくようにしよう。

νサイコリフレクター。相変わらず発生が遅く、飛び道具を跳ね返すのに使うには少々無理がある。かといって、通常技から連続技になるわけでもなし。技後の硬直もかなりのものなので、起き上がりに重ねるといった使い方も考えもの。

サイコシュートは当たった相手を浮かすことができ、そこに追い打ちすることができる。弱の方が強よりも球を出すのが早い。前回よりも若干だが技後の硬直が短くなった。とはいったものの、間合いによっては追い打ちできないことも。遠距離でサイコボールアタックと混ぜて使っていくといいだろう。

こちらもサイキックテレポートを使うことによってガード不能にすることができる。



サイキックテレポート。これを利用したガード不能は今年も健在

サイキックテレポート。移動中は相変わらず無敵なし。単発で出すのも悪くはないが、簡単に反応されてしまうようなら使用は控えた方がいい。通常技キャンセルから相手の背後にまわったり、飛び道具をガード不能にさせるといった使い方がメイン。

フェニックスアロー。相変わらず技後の硬直がすさまじい。弱は、ヒットさせても不利という寂しさ。あまり連発して出すのは考えもの。一応、空中の相手に対して低めの位置で当てた場合、追い打ちが可能。

強は、最後の部分がヒットした場合ダウンするが、当て方によっては最後の部分がヒットしないこともある。

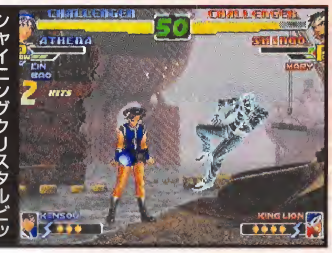
超必殺技&MAX超必殺技

シャイニングクリスタルビット。今回は発生が早くなり、無敵時間までついてかなり使いやすくなった。密着状態であれば、しゃがみ弱キックなどからでも連続技になる。また、対空としても役に立ってくれるはず。

しかし、カウンターモード時は、暗転部分の硬直まであり、発生が遅くなってしまい非常に使いづらい。

フェニックスファングアロー。相変わらず打点によっては全段ヒットしてくれない。

MAX版のシャイニングクリスタルビットも発生の早さ、無敵時間ともに優秀。こちらもしゃがみ弱キックなどの小技から連続技になる。



シャイニングクリスタルビット。発生が早くなり、無敵時間もついた

ストライカー&新ストライカー

アテナちゃんのストライカー動作には多少変更が加えられた。攻撃判定が出るのは体がぴきーんと光ってからとなり、これは体力が満たん時でも発動する。また、回復についてだが、いったん技が発動してしまえばどこにいても体力を回復してくれるようになった。

アナザーストライカーは剣、鎧、盾を身に付けた昔なつかしアテナちゃん。残念ながら兜はかぶっていない（泣）。画面端から必ず自キャラに重なるように現れ、剣を振って炎発射。ヒット後、相手が浮いたところに追い打ちが可能なのだが、うまく重ねることによって地上ヒットさせることもできる。



鎧付きアテナちゃん。剣から炎出してます

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビットスルー	←or→＋C
サイキックスルー	←or→＋D
サイキックシュート	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
連還腿	→＋B
フェニックスボム	（空中）↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック★	↓↙←＋AorC
サイコソード（地／空）★	→↓↘＋AorC
サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B
νサイコリフレクター★	→↘↓↙←＋D
サイコシュート★	←↙↓↘→＋AorC
サイキックテレポート	↓↘→＋BorD
フェニックスアロー★	（空中）↓↙←＋BorD
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット（地／空）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
クリスタルシュート（地／空）	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC
フェニックスファングアロー	（空中）↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
シャイニングクリスタルビット（地／空）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
クリスタルシュート（地／空）	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
サイコヒーリング／アテナ	

技解析



椎 拳崇

解析／飲み頃KING

今年も超能力が戻らなかった拳崇 元気がちょっとなさそうだ

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱キック、強キックはリーチも長く、牽制を兼ねた跳びこみ防止に大いに役立ってくれる。

特殊技の後旋腿は、先端当てではこちらが有利。ただし、キャラによってはしゃがまれると空振りしてしまうのでいまいち使いづらい。

龍連打は相変わらず打撃技となっており弱、強ともにCボタンを連打することによって、最大6ヒットまでする。今回、技後の硬直がすさまじくなってしまい、ガードされたら反撃確定はもちろんのこと、ヒットさせても追い打ちすらできなくなってしまった。



龍連牙地龍。打撃防御がついたが、果たして…

ただ、発生は早くなり小技からも連続技に組みこめるようになった。ガードされた場合は、ストライカーを呼ぶなどして対処していくしかないだろう。

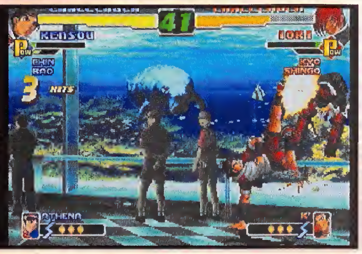
龍連牙 地龍は出始めに打撃防御がついた。しかしガードされたら反撃確定なので、いまいちこの打撃防御が活躍してくれる機会がなさそう。密着していれば、小技からでも連続技に組みこむことができる。

龍連牙 天龍。残念ながら相変わらず打撃防御なし。こちらも小技から連続技になる。穿弓腿の追い打ち用と考えてしまってもいいかも。引きつければしっかり3ヒットさせることができる。

龍顎砕。弱には無敵時間がない。強には攻撃判定が出るまでが無敵となっている。なお地上で当てた場合、弱は2ヒット、強は3ヒットさせないとダウンさせられない。

箭疾歩は打撃防御こそなくなったものの、相手との間合いを詰めるための重要な技。しゃがみ強キックの先端当てキャンセルから出していけば、反撃はうけない。小技から連続技に組みこめるのも一緒。強は突進スピードが早く、移動距離も長い。しかし相変わらず技後のスキが大きく、反撃されやすいのでいまいち使いづらい。

穿弓腿は、2ヒットさせても追い打ちができるようになった。地上でヒットさせてももちろん追い打ち可。ただし、再び穿弓腿で拾うことはできなくなったので注意（笑）。



穿弓腿。画面端なら連続技に

技の出始めに打撃防御もついており、画面端なら近距離立ち強パンチなどから連続技になる。弱のほうが技後の硬直が短かく追い打ちしやすいので、使うなら弱を使おう。追い打ちには、龍連牙 天龍を使っていくといいだろう。ちなみにガードされた場合、1段目で相手との間合いが離れてしまい、2段目が空振りしてしまいそこがスキとなってしまうため、多用は避けたほうがいいだろう。

超必殺技&MAX超必殺技

神龍凄煌裂脚は無敵時間がなく、連続技専用に使っていくことになる。

神龍天舞脚も同様に無敵時間がないが、弱穿弓腿の追い打ちとしても使っていくことができる。それなりに利用価値は高いかも。

超龍連拳は、無敵時間こそ相変わらずないものの、発生が早くなり小技から連続技に組みこめるようになった。しゃがみ弱キック→しゃがみ（立ち）弱パンチ→超龍連拳といった連続技も可能。ガードされた場合、若干不利ではあるが、間合いが離れるので反撃は受けない。

MAX版の神龍天舞脚は出始めに無敵時間が存在する。発生は通常版と同じだが、技の軌道が若干高めになっている。



超龍連拳。発生が早くなり、小技からもつながるようになった

ストライカー&新ストライカー

ケンスウのストライカー動作は画面端から龍爪撃で落下後、自キャラ重なり肉まん取り出す。この龍爪撃の部分がヒットした場合は追い打ち可能。ケンスウの前に立つと肉まんもらって体力回復。一定時間経つと自分が食べてしまう。ちなみに、体力が満たんのときも同様に食べるだけ食べていなくなってしまう。

アナザーストライカーもケンスウ。こちらも龍爪撃で落下後、地面にびりびり（的確な表現見つからなかった…涙）を出す。この判定はかなり残っている上に、ヒットすれば浮かすことができ、追い打ち可能となる。



昔ケンスウ。相手をホーミングしてくれる

技コマンド表

●投げ技	
寸打	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
虎撲手	→＋A
後旋腿	→＋B
●必殺技	
龍連打	→↓↘＋AorC
龍連牙　地龍	←↙↓↘→＋A
龍連牙　天龍	←↙↓↘→＋C
龍爪撃	（空中）↓↙←＋AorC
龍顎砕★	←↙↓＋BorD
箭疾歩★	↓↙←＋AorC
穿弓腿	↓↘→＋BorD
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←＋B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋D
超龍連拳	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
肉まん４Ｕ／ケンスウ	



鎮 元斎

解析／飲み頃KING

今年も燃えるじ～さん大ハッスル 一応酔拳なんですの

通常技&特殊技 必殺技

ジャンプ強パンチは相変わらずの2段技。昇りで出せば中段攻撃になるし、裏まわりも狙えてしまう。普通に跳びこんでも非常に強力な技。

近、遠距離立ち弱キックは、相変わらずキャンセルがかからないものの、近距離でのきざみとして有効。

遠距離立ち強パンチはキャンセルがかかり、意外とリーチが長く、牽制や連続技に役に立つ。

特殊技の酔歩瓢箪襲は中段技だが、当てても反撃確定という切なさ。利用価値は低い。

C投げは相変わらず投げ抜けされない。威力は低めだが、投げる際はこちらを使おう。

瓢箪撃は弱が1回、強が2回瓢箪をのばす。単発で使うにはスキが大きいので危険。主に遠距離立ち強パンチキャンセルから出していくといいだろう。ちなみに今回も遠距離強パンチからキャンセルで出した場合、強の2段目は画面端近くでないと空振りしてしまうので、普段は弱を使っていくようにしよう。

柳燐蓬来。弱は出始めに打撃防御があり、今回も対空や起き上がり時の反撃など、大いに役に立つ。強は連続技専用。

酔管巻翁は、弱が下半身無敵、強は上半身無敵となる。投げられ判定は存在するので注意。ABCDボタン同時押しで技を解除することができる。

蝶襲鯥魚は酔管巻翁から素早く出すことによって、連続技に組みこむことが可能。



弱柳燐蓬莱。今回も強力な対空として使える

望月酔は寝り技。レバーでそのまま移動するが、くらい、投げられ判定ともに存在するので、あまり長い間この状態というのも問題あり。

鯉魚反蹦は寝た状態から蹴り上げる技。判定はそこそこ強いが、つぶされてしまうことも多い。発生は早いので、主に相手の技の出がかりをつぶしていくような感じで使っていくといいだろう。

回転的空突拳は、飛び道具をさけつつ攻撃、といったことができる。弱よりも強の方が突進スピードが早い。残念ながら無敵時間はなし。ガードされた場合こちらの方が不利だが、間合いが離れるためまず反撃は受けない。相手との間合いを詰めるためにも使っていける。



回転的空突拳。間合いを詰めるのに使っていける

酔杯靠は酒のみ技。1回飲めばチャージ完了。これ自体にも攻撃判定があり（ダメージは0…泣）、一応連続技にもなる。ただし、酒を飲み終わるまでが長く、ヒットさせても反撃を受けてしまう。使い所は相手との間合いが離れている時ぐらいしかないかも。

噴炎口は弱が1回、強が2回炎を吐く。当たればダウンしてしまうため、強の2段目が続けてヒットすることはなし。連続技に組みこむことも可。発生は早く、対空として使っていくことも一応可能。

轟炎招来・改はあいかわらず連続技にできない。

超必殺技&MAX超必殺技

轟欄炎炮。弱は斜め上に、強は横に炎を吐く。今回、無敵時間がないのは相変わらずだが、技の出がかなり早くなった。小技からも連続ヒットするので対空、連続技にと利用価値が非常に高い。対空にも弱、強どちらを使っても問題なし。



轟欄炎炮。発生が早くなった

轟炎招来。こちらも技の発生が早くなり小技からでも連続技にすることができるようになった。技の出始めに打撃防御がついている。

MAX版の轟欄炎炮も無敵時間はなし。こちらも発生が早く、小技から連続技にすることができる。

ストライカー&新ストライカー

チンのストライカー動作は画面端から転がって登場後、相手を探すような動きをし、相手に触れるか一定時間経過すると、弱柳燐蓬来発射。この最中に追い打ちをかけることができる。

アナザーストライカーの白湯は、パンダちゃん。画面端から端まで転がっていく。ヒットした相手は轢かれてクラッシュ。ダウン回避はできない。ガードした場合、ガードクラッシュし、そのスキに技をたたきこむことが可能。転がってくる速度はあまり早くはないので、見切られやすいのが欠点。



アナザーストライカーの白湯。ガードクラッシュさせられるのが強い

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	←or→＋C
逆脚投げ	←or→＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲	→＋A
●必殺技	
瓢箪撃★	↓↙←＋AorC
柳燐蓬莱★	→↓↘＋AorC
酔管巻翁	↓↓＋AorC
蝶襲鯥魚 酔管巻翁中	→＋AorC
望月酔	↓↓＋BorD
龍蛇反蹦 望月酔中	↑＋B
鯉魚反蹦★ 望月酔中	↑＋D
回転的空突拳★	←↙↓↘→＋BorD
	（酔管巻翁中）→＋BorD
	（望月酔中）→＋BorD
酔杯靠	↓↘→＋AorC
噴炎口★ 酔杯靠中	↓↘→＋AorC
轟炎招来・改★ 酔杯靠中	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→＋AorC
轟炎招来	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
蓬莱樂宴／白湯	

技解析



包

解析／飲み頃KING

超能力少年の包君 病みあがりの参加で大丈夫か

通常技&特殊技 必殺技

昇りジャンプ攻撃は、相変わらずすべて中段攻撃にすることができる。

しゃがみ強パンチは、連続技や、牽制として使っていける。対空として使えなくもないが、早出しでもつぶされてしまうことが多い。

地上ふっとばし攻撃はキャンセルこそかからないが、対空として使っていくことができる。しかし、判定の強い技や小ジャンプ攻撃に対してはあいうちになってしまうことが多い。

旋壁蹴は出の遅い中段技。その遅さゆえに、通常技キャンセルから出しても中段判定のまま。たまに使っていくのが効果的。



旋壁蹴。出が遅いために通常技キャンセルでも中段判定になる

サイコボールアタック（以下「PBA」）フロントは、遠距離においての牽制、近距離では連係にと、いろいろな面で使える重要な技。これである程度相手をかためておいて、スキをみてラッシュをかけるといいだろう。

PBAライズは真上に球を出す。PBAフロントと撃ち分け、跳びこみ防止として適度にばらまいていく感じで出していくといいだろう。PBAリフレクトは飛び道具を跳ね返す。例えそれがMAX版の超必殺技であっても問題なく跳ね返してくれる。

前作で相手に当てた場合、ヒット、ガード問わずに1ゲージ以上ためられたが、今回はそんなことはなくなってしまったのが非常に残念。

PBAエアバウンドは、地上のものとは違い、真上に跳ね返る。難しいが、高さと間合いによっては下段判定にすることもできる。

サイコボールクラッシュ（以下「PBC」）フロントは、発生が早くなり、密着ならば小技からでも連続技に組みこめる。画面端でなくても、よほど離れていない限りしゃがみ強パンチ→皮裂→PBCフロントといった連続技が可能。技後に足でブレーキをかけるモーションが相変わらず存在し、ガードさせる目的で使っていくことはできない。あくまでも連続技専用として使っていこう。

PBCライズは発生が若干遅く、無敵時間がないので相手の跳びこみに対して引きつけて出すとつぶされてしまう。攻撃判定が出てしまえば強いので、早出しで対空として使えなくもない。



PBCフロント。連続技専用として使っていこう

PBCエアフロントは、軌道が徐々に下がっていくので高さによっては裏まわりになる。ガードされた場合、若干不利だが、間合いが離れるので反撃を受けづらい。昇りやバックステップから奇襲目的で使っていこう。

超必殺技&MAX超必殺技

PBA MAXは、発生が早くなり、小技からでも連続技に組みこめるようになった。出始めに無敵時間が存在し、しばらく手元で球をためているので、しゃがみ強パンチキャンセルでPBAフロントと使い分けると前転対策にもなる。

PBC SPは無敵時間は長めだが、技の発生は相変わらず遅い。

MAX版のPBA MAXは、通常版と発生は同じだが、さらに球が大きくなり、飛ぶスピードも早くなる。やはり出始めに無敵があり、連続技にも組みこめる。



PBA MAX。発生が早くなり、使いやすくなった

今回は、MAX版のみとなったPBAⅡDX。Ⅱがついてパワーアップした点は、多少、球を飛ばすまでが早くなったこと。と、いっても結局相手に当たらなければ爆裂してくれない。一応、ストライカー絡みで無理やり連続技にすることが可。

ストライカー&新ストライカー

包のストライカー動作は、前作とまったく一緒。画面端から突進後、球を飛ばす。ヒットした相手は浮くのだが、そこに追い打ちをかけることは相変わらずできない。

アナザーストライカー渡部薫ちゃんは画面端から端まで突進していく。ヒットして浮いたところには追い打ち可能。ガードされてもガードクラッシュするので、そのスキに技をたたきこむことができる。突進後、拍手をしてゲージをためてくれるというオマケつき。ただし、拍手の前に攻撃されて倒されてしまってはいけましぇん。



渡部さん。ガードクラッシュさせられるのも強いが、そのゲージためもいかす

技コマンド表

●投げ技	
幻影頭技	←or→＋C
クリティカルスロウ	←or→＋D
●特殊技	
革裂	→＋A
旋壁蹴	→＋B
旋翔蹴	↘＋B
裏滑蹴	↘＋D
双掌	（空中）↓＋A
挽蛇	（空中）↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	
・フロント★	↓↙←＋A
・ライズ★	↓↘→＋A
・バウンド★	↓↘→＋B
・リフレクト	↓↙←＋B
・エアフロント	（空中）↓↙←＋A
・エアバウンド	（空中）↓↘→＋B
サイコボールクラッシュ	
・フロント★	↓↙←＋C
・ライズ★	↓↘→＋C
・バウンド	↓↘→＋D
・リフレクト	↓↙←＋D
・エアフロント	（空中）↓↙←＋C
・エアバウンド	（空中）↓↘→＋D
●超必殺技	
サイコボールアタックMAX	↓↙←↓↙←＋AorC
サイコボールクラッシュSP	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
サイコボールアタックMAX	↓↙←↓↙←＋AC
サイコボールアタックⅡDX	↓↙←↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
サイコボールアタック MAX ～Striker MIX～／渡部 薫	

技解析



不知火 舞

解析／Kaz 78年式

前作同様、山桜桃は健在！今年も翻弄しまくりよん—

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱パンチ&弱キック。前作と同様に、リーチが長く相手を牽制するのにもってこいの技。遠距離立ち弱キックはリーチは長いが、下段判定の強い技にはつぶされてしまう。だが、相手のジャンプ防止に有効。

遠距離立ち強パンチは上方向の判定が強く、先読みで出せばジャンプしてきた相手を落とすことができる。

遠距離立ち強キック。遠距離立ち強キックは足先の判定が強いので、相手の技をつぶしやすい。

各種ジャンプ強パンチ&キック。この2つの空中技は性能が良く空中戦でもかなりの確率で打ち勝つことができる。飛びこみからの連続技を狙うならばジャンプ強キックがいいだろう。

紅鶴の舞。近距離立ち弱攻撃から連続技に繋げることができる上、通常技にキャンセルをかけると1段目がキャンセル可能となる。

黒燕の舞。中段攻撃技。前回は画面端で相手にヒットさせればしゃがみ強パンチを入れることができたが、今回はできなくなっている。

大輪風車落とし。空中で相手にヒットさせると地面にたたきつける。連続技の開始としても使える。相手との距離をとりたい時にバックステップ中にだして距離を取っても良い。

浮羽&山桜桃。通常&大ジャンプから出すことができる。浮羽は相手の頭上から膝を落とす技。山桜桃は上空からヒップアタックしながら落下していく技。この2つの技を出すのに注意したいことは、小ジャンプと中ジャンプからは出すことができないということ。

花蝶扇。舞の飛び道具。相手を牽制したり、起き上がりに重ねるのは有効だが、技自体のスキが大きいため乱発は避けたい。

龍炎舞。毎度御馴染みの必殺技。強で出すと2ヒットする。ただ、防御されるとかなりスキができるので、牽制で出すならば弱で出したほうが良い。弱、強ともにダウンを奪うことはできない。

小夜千鳥。必殺技キャンセルで龍炎舞につなぐことができる。ちなみに、キャンセルで出した龍炎舞をガードされるとスキが大きいので注意！この技は単発で出すよりも連続技に使うことをお勧めする。

ムササビの舞。レバーを下にためて出す方のムササビの舞は空中で軌道がかなり変化するので浮羽や山桜桃に繋げると、かなり相手を翻弄できる。

桃花鳥つぶて。かなり今回も投げ間合いが狭く、使用頻度はかなり低いと思われる。その前に狙って出すのも難しいです。



こんな感じで当てられたら理想的なんだわさ



トウキーック!! これで相手の技をつぶそう



裏まわりは今回も狙いまくりッス！ ヒップヒップヒーップ♥

超必殺技&MAX超必殺技

超必殺忍蜂。舞にとって歴史の長い超必殺技。前回同様足元が無敵になっている。連続技に組みこみやすい。

水鳥の舞。今回のグラフィックは前回のMAX版のように扇子が火を纏って飛んでいく。

鳳凰の舞。相変わらず発生が遅い超必殺技。連続技にするにはストライカーとの連携でしか狙えない。

MAX版超必殺忍蜂。技の発生が前回に比べると比にならないくらい早くなったので、連続技に組みこめるようになった。

しかも、全身無敵になるので一発逆転や、奇襲として使うのもいい。MAXの超必殺技が連続技になるのはかなり美味しい。

ストライカー&新ストライカー

舞バージョン。画面の中央まで突進してきて、相手に接触すると花嵐を発動する。相手に接触しないと、こちらのパワーゲージを増やしてくれる。

ちづるバージョン。自キャラのいるところまで飛んできて踊り出す。しばらくすると、相手が近くにいる場合はじき飛ばす。

そのうえ、こちらの体力を回復してくれる。体力はこちらのキャラがどこにいても回復させてくれるぞ。



今回は発生が早いから使いやすくてよ！ オーホッホッホ！

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	←or→＋C
風車崩し	←or→＋D
夢桜（ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
浮羽	（空中）↓＋B
山桜桃	（空中）↓＋D
大輪風車落とし	（空中）↓＋A
●必殺技	
龍炎舞★	↓↙←＋AorC
小夜千鳥	↓↙←＋BorD
花蝶扇★	↓↘→＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞（地／空）	↓ため↑＋AorC （空中）↓↙←＋AorC （ムササビ中）↓↙←＋AorC
浮羽 ムササビの舞中	（空中）↓＋BorD
山桜桃 ムササビの舞中	（空中）↓＋D
桃花鳥つぶて ムササビの舞中	（近距離）↓↙←＋BorD
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋AorC
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
桜吹雪／神楽ちづる	

技解析



ユリ・サカザキ

解析／蒼炎闘士ゆーち

ミレニアム・ユリは拳が命!? 2000年に咲き乱れる百合の花―

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱キックは微妙にリーチが長くなった。ユリの下段技（通常技）で最も長い"しゃがみ強キック"と同等のリーチなので大いに活用しよう。しかし、主人公チーム、真吾、麟、セス、テリー、アンディ、マリー、龍虎の拳チーム、ラルフ、クラーク、ウィップ、香澄、雛子、ジョン、チャン、京以外のキャラにはしゃがまれると空振り（ガード状態にも入らない）するので注意が必要だ！

燕翼は中段技。当て方によってはスキがない。

虎煌拳は弱強どちらもその場から撃ち出す（撃ったあとは微妙に前進する）が、強は弱より波動1発分ほど射程距離が長い。本作では弱強どちらをガードされてもユリ側が有利でスキはない。ボタンを押し続ければ覇王翔吼拳に変化するが、スキが大きく、見てからジャンプ攻撃 or 前転が間に合うので使用頻度は低い。

飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）はボタン押しっ放しで待機中を維持し、攻撃段数を増加できる。また、待機中は一部の飛び道具（超必殺技含む）を消すことが可能。スキの短い弱を移動手段&奇襲に使っていこう。本作ではしゃがみ状態のチビキャラ以外にもガード状態に入れられる。

百烈びんたは移動投げ。威力が低くなり、空振り時のスキも大きくなったがガード不能技なので使用頻度は高い。

空牙（ユリちょうアッパー）は弱強どちらも1段目でダウンを奪えるようになった。弱は無敵時間&攻撃判定も強いので、対空技として非常に信頼できる。強は移動距離の長さを活用して通常技の弱攻撃から連続技に組みこもう。前作では一部のキャラに2段目が空振りしてしまったが、本作では全段ヒットするので安心して使えるぞ。空牙・強のみ裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）という追加入力技が出せる。

超必殺技&MAX超必殺技

飛燕鳳凰脚（MAX超必殺技対応）は技発生が早くなり、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ（orしゃがみ強パンチ）から連続技に組みこめるようになったぞ！ 技発生自体は通常版の弱、強、MAX版どれも一緒だが、弱は無敵時間なく、強は飛び道具を抜けるくらいの無敵時間（全身無敵）が存在する。ちなみにMAX版の無敵時間は通常版・強より長く、威力も通常版より高く設定されている。よって、対空に使うなら強かMAX版を使用しよう。移動距離は通常版・強が1番長く、約1画面ほど移動する。通常版・弱、MAX版は通常版・強より若干短い程度。ガードされてしまうと種別にかかわらず反撃は必至！ しかし、確定状況で出していくならば非常に頼れる超必殺技だ。

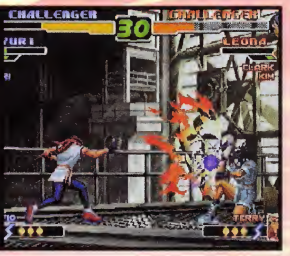
飛燕烈孔は前作より発生が早くなり、密着でなくても連続技（通常技の強から）に組みこめるようになった。弱の無敵時間は飛び道具を抜けるくらいの長さ。強は弱より若干長く、攻撃が出る寸前まで無敵時間が持続している。

芯！ ちょうアッパーはMAX超必殺技。本作では発生が遅くなったので、しゃがみ弱キックからノーキャンセル（弱攻撃キャンセルならOK）ではヒットしなくなった。

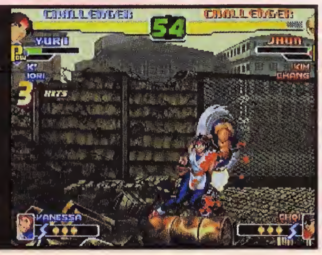
ストライカー&新ストライカー

飛援烈孔。自キャラ後方よりユリ（発生早い）が駆け寄り、ヒット or ガード関係なく飛燕烈孔で攻撃する。ヒット後は追撃が可能！ 飛燕烈孔の射程外で発動すると攻撃判定のない応援に変化し、自キャラのパワーゲージ上昇（5分の1程度）効果のある技になるでおじゃる。打撃技の飛燕烈孔が発動する目安は、タイムメーター（画面半分）を境に2分割し、自キャラが画面端に近くいる位置関係においてタイムメーターを越え、自キャラよりに相手が近寄れば（もしくは裏まわりなどで自キャラが画面端側になれば）発動するようになっている。

ナコルル。①、自キャラに重なるように出現。②、祈りを開始し、ダウン効果のある攻撃発動（1段）。③、ナコルルの全身が光り輝き自キャラの体力が少量回復（弱攻撃1・5発分ほど）。ちなみに②の時点でナコルルが何らかの攻撃を受けて（相打ち含む）ダウンしてしまうと③の効果は得られない。



リーチのある強をガードさせても大幅に有利ッチよ！ んう～グゥ♥



1段目でFly High！ ユリさん！ バッチリ決まってます♥



世紀末に蘇った麗しき鳳凰！ 弱技から翼を広げて羽ばたくッチよ♥



祈る森の巫女に坊主もブッ飛ぶ…。微妙な回復量だが接戦の時はありがたい…？

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	←or→＋C
さいれんと投げ	←or→＋D
燕落とし（ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
燕翼	→＋A
旋回脚★	→＋B・B
●必殺技	
虎煌拳（覇王翔吼拳）	↓↘→＋AorC（押し続けで変化）
雷煌拳	↓↘→＋BorD
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）★	↓↙←＋AorC
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←＋BorD
百烈びんた	→↘↓↙←→＋BorD
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）強空牙中	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
芯！ちょうアッパー	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛援烈孔／ナコルル	



藤堂香澄

解析／ILP－ケンちゃん

変更点は少ないが攻撃力が減少 ちょっとつらいわ、お父さん

通常技&特殊技 必殺技

通常技は、基本的に前作とまったく変わってないといっていい。地上戦での牽制には、リーチが長くジャンプ防止効果のある遠距離立ち強キックと遠距離立ち弱キックを使っていこう。

特に遠距離立ち弱キックは、アーマー及びカウンターモード（以下CM）時では、目押しで遠距離立ち弱キックに再びつなぐことができる。

ジャンプ攻撃は空対空に強いジャンプ強パンチ、発生の早いジャンプ強キックをメインに使っていくといいぞ。

特殊技の肘当ては2段技。そのまま出すと2段目のみ中段判定になっている。通常技からキャンセルして出すと中段判定ではなくなるが、1、2段目ともに必殺技でキャンセルがかけられる。

重ね当て。基本的に昨年と性能は変わっていない。弱は発生がそこそこ早く強攻撃から連続技に組みこめ、硬直も短い（ガードされても有利）ので気軽に出していける。空中版の弱も基本的には性能は一緒。硬直が短いので、なるべく低めにガードさせることによって攻めを持続できる。強は硬直が長めなので使わなくていいだろう。

滅身無投。上段当て身技。当然のことながら飛び道具系の必殺技は取れないので注意しよう。メインの使い方としては、ジャンプ攻撃に対して合わせていくのがいい。コマンド完成と同時に、当て身判定が発生するのでリバーサルでも出していける。非常に頼れる技だ。

殺掌陰蹴。中段当て身技。飛び道具、ジャンプ攻撃と下段技以外の攻撃を取ることができる。

基本的には相手の通常技牽制に合わせて使っていく。この技も滅身無投と同様に、コマンド入力の完成と同時に当て身判定が発生するぞ。

竜巻槍打。香澄の攻めの機軸となる打撃投げ。無敵はまったく無く相打ちになることも多々あるが、間合いが広い方ので決めるチャンスは意外と多い。

ヒットしたあとは相手を浮かすことができ、追撃が可能だ。ジャンプ強キックで追撃し攻めを持続させるといいぞ。

連続技に組みこむ場合は、密着の弱攻撃や近距離立ち強パンチ→キャンセル肘当てから狙っていくのが実用的。MAX超重ね当てがなくなったため、大ダメージが奪えなくなったのが残念。

CM時はスーパーキャンセルできるが、たいしたダメージではないので狙う必要はないだろう。

扇溝流し。葵花のように3回連続入力する突進技。強攻撃から連続技に組みこむことができる。どこで止めても基本的にスキは小さいが、ガードキャンセル前転で後ろに回られると危険だ。

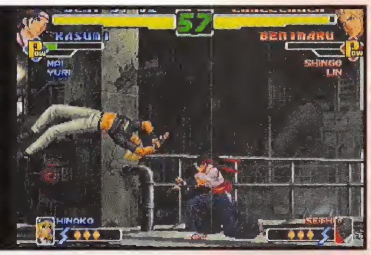
半身・諸手返し。2000からの香澄の新技で下段当て身投げだ。他の当て身技と同様にコマンドが完成した瞬間に当て身の判定が出る。基本的に相手の攻撃を見てからでは無理なので、使う際には先読みになってしまう。



地上戦は今年もこの技に頼ることになる



性能は変わってないが、追撃の幅が狭まった



新技の下段当て身。性能はいいけど少し使いづらいかな?

超必殺技&MAX超必殺技

超重ね当て。前作より発生が遅くなり、強攻撃から連続ヒットしなくなってしまった。竜巻槍打からの追い討ちに使うとしてもMAX版がないために安くなってしまう。非常に使いにくい技になってしまった。

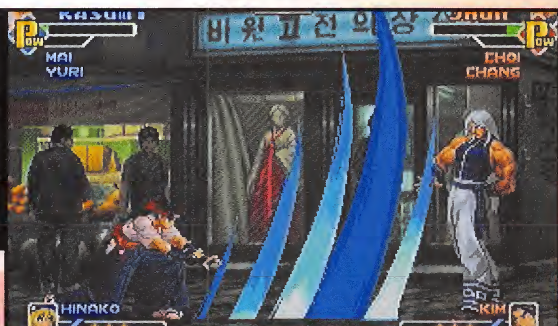
心眼・葛落とし。飛び道具以外のすべての属性の攻撃を取ってくれる万能当て身技。非常に大きいダメージは魅力的だが、暗転演出のためにバレやすいのが欠点だ。

基本的には跳びこみ攻撃に対して使っていくと、比較的成功率が高いはずだ。MAX版も同じ性能でダメージがアップしている。

ストライカー&新ストライカー

香澄の「喝」は画面後方からジャンプキックで跳びこんでくる。着地後挑発で相手のパワーゲージを大幅に減らしてくれる。挑発中の指に触れると後方に投げられてしまう。

アナザーストライカー香緋は、挑発して相手のパワーゲージを減らしてくれる。



この技が大幅に弱体化。どこからもねらえましぇ～ん(泣)

技コマンド表

●投げ技	
巻き上げ	←or→＋C
合気投げ	←or→＋D
●特殊技	
肘当て	→＋A
●必殺技	
重ね当て（地／空）★	↓↘→＋AorC
白山桃★	↓↙←＋BorD
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
竜巻槍打★	（近距離）→↘↓↙←＋AorC
扇溝流し	↓↙←＋AorC（3回入力）
半身・諸手返し	↓↓＋BorD
●超必殺技	
心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AorC
超重ね当て	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
喝／李 香緋	

技解析



四条雛子

解析／修羅騎士　鷹

破壊力の大きさが魅力!! お相撲をなめないでくださいね―

通常技&特殊技 必殺技

　しゃがみ弱キック。発生が早く、接近戦での牽制や連続技始動の技として使うといい。立ち弱キックは間合いをつめつつ張り手を繰り出す。ガードされると若干不利だがキャンセル特殊技などでフォローできる。しゃがみ弱キックからのつなぎに使うといい。

　ふっ飛ばし攻撃は、姿勢を低くしたあとに少し突進する。相手の牽制技などに合わせれば相打ち（感じは悪いけど…）でもダメージ勝ちすることができるので、牽制技の頻度が多い相手には使ってみるのも悪くはない。また、キャンセル（空振りキャンセルでも可）で必殺技だけでなく、特殊技も出すことができるのだ。

　ジャンプ強パンチは、昇りで出すと中段になる。小or中ジャンプ強キックは、2段技。

　空中ふっ飛ばし攻撃は、下方向への判定が強く、姿勢の低い地上技にもヒットする。また、裏まわりも狙うことができる。

　まえみつ叩き。弱攻撃キャンセルで連続技に組みこむことができる。リーチが結構長いので弱攻撃の先端からでもヒットを望むことができ、2段技なのでヒット確認もとりやすいのだ。連続技のお共。

　突っ張りは前進しながら突っ張り。ガードされても有利。弱攻撃から連続ヒットする上、近い位置でヒットさせた場合は、立ち弱キックがつながる。2段目はキャンセルから出しても中段で、さらにキャンセルも利く。ヒット、ガードともに有利で、2段目のみを起き上がりなどに重ねると、ヒット時は立ち弱キックが連続ヒットする。攻める時は、この技の1段目を起点に攻めを持続させていくといいだろう。

　喉輪（1段目）も前進しながら攻撃をくりだすので、突っ張りや立ち弱キックとあわせて接近手段に使おう。ヒット時は有利（ノーキャンセルで掛け投げがつながる）、ガードされるとやや不利になる。

〈必殺技〉

　突き出しは、1度に数発打撃を繰り出す技で、弱が4、強が6ヒットする（ダメージは小さい）。発生が早いので、近い位置からだと弱攻撃から連続技に組みこめる。スキだけど、弱は打撃での反撃は受けないものの、コマンド投げやつかみ投げを食らってしまう。これらの技を持たないキャラに対しては中間距離で出してみたり連携に組みこんでみるのもいいだろう（投げ外しを意識しておく）。強に関しては打撃での反撃も受けるので使用は控えよう。

　小手投げは、手を突き出し、ヒットすると小手投げを決める技。発生が早く、小技から連続技に組みこめる。ガードされた場合は、葵花や発生の早い超必殺技で反撃を受けてしまう。一応空中の相手もつかむことができるが、対空には使うことはできない。

　突き落とし。1段目には打撃防御ポイントがあり、受け止めつつ2段目をヒット（ダウン回避不可）させることもできなくはないが、発生が遅いので、対突進や対空に使うにしても先読みが必要になってくる。連続技に組みこむには、まえみつ叩き（1段目）からつないでいくといいだろう。また、1段目がスーパーキャンセル対応で、合掌ひねりが連続ヒットする。

　寄り切り。姿勢を低くしたあとにつかみにいく技。発生は遅く、相手がニュートラルポーズor下段以外の攻撃を出していればつかむのだが、ガード方向にレバーを入れられていると空振りしてしまう。しかもスキが大きいのでデカいのを食らう。リスクが大きい割に見返りは小さい（泣）。

　掛け投げ。間合いがそこそこ広い1フレームのコマンド投げ。もちろん起き上がりなどに地上技を重ねられていても容赦なく吸いこむ!!　段数を稼いで（連続技の②など）からだと、小手投げは空振りするところも、この技ならほとんど決まるので連続技にはできるだけこの技を使っていこう。また、空振りモーションが他のキャラに比べるとかなり小さいので、距離が開いている時は、この技でゲージをためるのもありだ。

☆連続技を少し紹介。①しゃがみ弱キック1～3発→立ち弱キック→キャンセルまえみつ叩き（2段）→キャンセル小手投げor掛け投げor合掌ひねり。②しゃがみ弱キック→立ち弱キック→［キャンセル突っ張り（1段目）→立ち弱キック］×2→キャンセルまえみつ叩き（2段）→キャンセル掛け投げor合掌ひねり。①は基本的連続技なので覚えておこう。

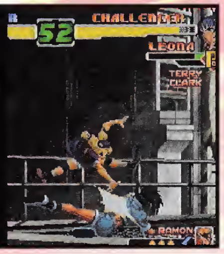
超必殺技&MAX超必殺技

　合掌ひねりは強攻撃から連続技になる。出かかりに無敵時間があるので、ムズいけどキャンセル飛び道具などの連携を抜けつつヒットといった芸当も可能。スキは絶大なのでガードされるとヤバイっす。弱強の違いはなく、MAX版も見た目と威力が変わるだけ。

ストライカー&新ストライカー

　突き出し（最大5発）を繰り出す。ガードされてもガード部位を変えることができないので、2択に迫れるぞ。

　リリィ・カーンのほうは、パワーゲージ1本の8割ほど増やしてくれるっすぅ。



空中ふっ飛ばし攻撃。下方向に強いですぅ



掛け投げ。小手投げにダメージは劣るけど、頼りになる



合掌ひねり。確定状況でのみ出していこう

技コマンド表

●投げ技	
襷投げ	←or→＋C
上手投げ	←or→＋D
●特殊技	
張り手＜千代＞	→＋A・A
張り手＜錦＞	→＋A・C
まえみつ叩き	↘＋A
突っ張り	→＋B・B
喉輪	↘＋C・D
けたぐり	↘＋D
●必殺技	
突き出し★	↓↘→＋AorC
小手投げ(近距離)	←↙↓↘→＋BorD
突き落とし★	↓↙←＋AorC
寄り切り　（近距離）	→↓↘＋BorD
掛け投げ(近距離)	→↘↓↙←→＋BorD
●超必殺技	
合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
鉄砲雛／リリィ・カーン	

技解析



キム・カッファン

解析／L.L.terra

鳳凰飛天脚が高性能に！追撃に鳳凰脚で「これは効きます」

通常技&特殊技 必殺技

遠距離立ち弱パンチは発生は遅めだがリーチが長いので牽制技に使える。

遠距離立ち強キックは発生が早く上方向に攻撃判定があるのでジャンプ防止技として機能する。

しゃがみ強キックはリーチが長いので先端を当てるように使っていくとよい。

ジャンプ弱パンチは裏まわりを狙いやすく、のぼりで出せば中段技になる。

空連撃は発生が早いので弱攻撃から連続技になる。また、移動距離も長いので相手との距離を詰める手段にもなるぞ。ガードされると相手と5分の状況になる、1段目にキャンセルがかかるのも前作と一緒。

ねりチャギは発生が遅い中段技。ヒットしてもダウンは奪えない。ガードされた場合は相手と五分の状況になる。しゃがみ強キックからキャンセルで出すことで、ジャンプ防止技にもなる。

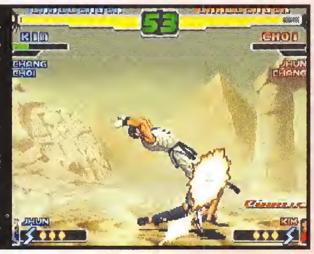
飛翔脚は空中から出せる突進技。空中の相手にヒットさせると追撃できる。弱の方が鋭い角度で下降しガードされてもこちらが有利になる。強をガードされた場合は相手と五分の状況だ。相手の頭上付近から出せば裏まわりを狙えることも覚えておこう。

飛燕斬は対空や連携の割りこみに使っていける技。弱は出かかりに一瞬だけ全身に無敵時間があり、その直後足元に食らい判定が発生する。強の方が弱より発生が遅いが空中の相手には2ヒットするぞ。弱を主に使うのがベスト。

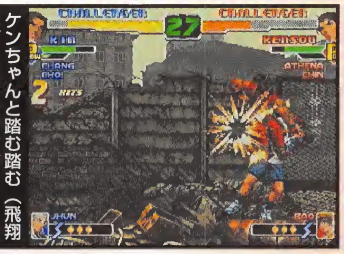
覇気脚は鳳凰脚でキャンセルすることができ、ゲージがない状態で鳳凰脚のコマンドを入力するとスキを消すことができる。弱の方が発生が早く弱攻撃から連続技にすることができる。

半月斬は基本的に強攻撃から連続技に組みこんでいけるが、強はのけ反りの小さいキャラには連続ヒットしない。また、ヒットしても画面端ならば発生の早い突進技などで反撃を受ける。連続技に使うならば硬直の短い弱を使うのが安全だ。

流星落は下段判定の技で強攻撃から連続技になる。弱と強の違いはスライディング動作の移動距離で強の方が長い。硬直が長いのでガードされると反撃確定。1段目にスーパーキャンセルできる。



足払いにはこんな感じで相討ちになるザマス



ケンちゃんと踏む踏む（飛翔脚）の図。弱の方がめくりやすいのダ

超必殺技&MAX超必殺技

鳳凰脚。出かかりに無敵時間があるが攻撃判定が発生すると同時に切れてしまうので対空や連携の割りこみに使っても相討ちになりやすい。弱攻撃、覇気脚などから連続技に使っていくのがベスト。弱と強で発生は変わらないが移動距離が強のほうが長い。こちらが何らかの攻撃をヒットさせるかガードさせたあとに鳳凰脚がガードされると跳ね返りが大きくなる。

MAX版はノーマル版と性質が同じで、変更点はダメージがアップするのみだ。

カウンターモード中はノーマル版と比べて発生が遅くなり無敵時間もなくなる。強攻撃や流星落から連続技になる。

鳳凰飛天脚・改。前作のねりチャギの攻撃動作がなくなり、足を打ち上げるだけに変更された。発生が早いので弱攻撃から連続技になる。強のほうが無敵時間が長く、出かかりは全身無敵のあと、攻撃判定が発生するまで上半身無敵だ。ヒットさせた場合、鳳凰脚などで追撃が可能になる。ガードされた場合こちらが不利になるので発生の早い突進技などで反撃されやすい。対空、連続技ともに強を使っていくのがメインとなる。

カウンターモード中は発生が遅くなり無敵時間もなくなる。弱攻撃から連続技にできるのはノーマル版と同様だ。



足の裏を見よ！ 的な技。追撃可能で診断もバッチリだ

ストライカー&新ストライカー

飛翔脚。画面端から突進して飛翔脚を決める。浮いた相手には追撃可能。対空として使ってもジャンプ攻撃でつぶされやすいので強攻撃やジャンプ攻撃をヒットさせた後の連続技、連携の割りこみに使っていくのが効果的な使い方。

キム・スイル。画面端より突進後、持っている棒で相手を空中に打ち上げる。浮いている相手に追撃が可能だ。突進スピードが速いので弱攻撃から連続技になるぞ。



連続ヒットするので追い討ちしやすいと思ふ今日この頃

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	←or→＋C
殺脚投げ	←or→＋D
●特殊技	
空連撃	→＋A
ねりチャギ	→＋B
●必殺技	
飛翔脚	（空中）↓↘→＋BorD
覇気脚	↓↓＋BorD
半月斬★	↓↙←＋BorD
飛燕斬	↓ため↑＋BorD
追加攻撃	
飛燕斬中	↓＋D（強のみ）
流星落★	←ため→＋BorD
●超必殺技	
鳳凰脚（地／空）	↓↙←↙→＋BorD
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鳳凰脚（地／空）	↓↙←↙→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛昇脚／キム・スイル	

技解析



チャン・コーハン

解析／ILPーケンちゃん

守りの堅さが私の魅力!? 我が鉄球に敵はなし!!

通常技&特殊技必殺技

空中ふっとばし攻撃とジャンプ強パンチは空中戦の主力。垂直ジャンプやバックジャンプから適度に牽制することよって、相手に空中でのプレッシャーを掛けられる。じれた相手に有効だ。

ジャンプ強キックは、上記のジャンプふっとばし攻撃などを警戒して、こちらのジャンプ中に前転してきた相手に有効な攻撃。

下側に判定が強めなので、前転に反応してジャンプ強キックを出せば前転をつぶすことができる。

遠距離立ち弱パンチは相変わらずの高いジャンプ防止性能をほこる。弱攻撃にしては威力がバカ高いので、まぐれヒットしたときのダメージがおいしい。地上戦では適当にばらまいておこう。

通常D投げの鎖締めは今年も強い。投げ抜けができず、連打すると物凄いダメージになるのも相変わらず。相手の前転に反応して投げたり、跳びこみからジャンプ攻撃を出さずに着地して狙ったりして積極的に投げていこう。

鉄球大回転。前作と性能はほとんど変わっていない。技発生中にABCD同時押しで中断できるのも相変わらずだ。

ヒットさせた直後に強制停止すれば、硬直が短いので先に動くことができる。技自体の発生もかなり早いので弱攻撃から連続技に組みこめる。

鉄球粉砕撃。鉄球粉砕撃を振りかぶっているモーション中は打撃防御判定がついている。基本的には発生が早めな弱をメインに使っていく。しゃがみ強キックからキャンセルで出していったり、画面端と端の位置から牽制がわりに出したりとまぐれ当たりを期待して出そう。

ちなみに強は、振りかぶって頭の上で鉄球を回しているモーション中も攻撃判定が存在する。そのモーション中に空中カウンターヒットしてしまうと物凄いダメージを与えてしまうぞ。

カウンターモード中はスーパーキャンセルをかけることができるが、連続ヒットしづらいので無理して狙っていくことはないぞ。

鉄球太鼓打ち。かなり使いにくい当て身技。上半身に攻撃を受けると反撃する。

しかし当て身を取っても1、2回目はほぼダメージはない。3回目に取った時はかなりのダメージを与えてくれる。リスクのわりにはリターンが安いので、積極的に狙っていくこともないだろう。

大破壊投げ。相変わらず間合いの広いコマンド投げ。空振り時の硬直が長くなってしまったため、空ジャンプからはあまり狙えなくなってしまった。確定状況の時のみ使っていくといいぞ。



コツーン！ この瞬間が気持ちいいんです（笑）



うひぃー、なんつーか毎回強いね。このパンチ



ごーりごりごーりごり…相手もこまっちゃいますね

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	←or→＋C
鎖締め	←or→＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球大回転	AorC連打
鉄球粉砕撃★	←ため→＋AorC
鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→＋BorD
大破壊投げ	→↘↓↙←→＋AorC
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AorC
鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX必殺技	
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
鉄球大降臨／キム・ドンファン	

超必殺技&MAX超必殺技

鉄球大暴走。無敵時間はかなり長いが、発生が異常に遅いのでかなり使いづらい必殺技。威力はすさまじいものがあるので、ストライカーをからめて連続技に組みこむといいだろう。

鉄球大圧殺。今回大進化を遂げた超必殺技。弱の攻撃判定の発生が恐ろしく早くなったので弱攻撃から連続技に組みこめる。無敵時間もかなり長いので完全対空技として機能するぞ。

しかし、ヒットしても反撃を受けることがあるのでそれはご愛嬌（笑）。相手の中ジャンプなどに対してカウンターヒットを取ると、かなりの大ダメージを奪える。

強は少し前進してから飛ぶので、攻撃判定の発生が遅いので使い所が難しい。

鉄球大撲殺。無敵時間は短いが、この技も発生が早くなり強攻撃から連続技に組みこめるようになった。

ダメージもそこそこ高いので、近距離立ち強キックからキャンセルして連続技に組みこもう。

ストライカー&新ストライカー

チャンのストライカー動作「鉄球大光臨」は画面後方からのボディアタックで降ってくる。地面に落ちたあとも攻撃判定を残しながら何回かバウンドする。ダウンした相手にもヒットするぞ。

アナザーストライカーのキム・ドンファンは、画面後方から跳びこんできて、ヒットしたら紫電脚で相手を打ち上げてくれる。当然追撃が可能だ、ヒットしなかった場合は、ボンベ踊りで相手のゲージを減らしてくれるぞ。



ロケット発射！ 今年の圧殺は一味違います



チョイ・ボンゲ

解析／DSPーたろりん

ついに飛燕斬をマスター！ゲージがなくても連続技ＯＫ

通常技&特殊技必殺技

遠距離立ち弱パンチはチョイの技の中ではリーチが長く、中間距離でチクチクと相手を押していくことができる。

遠距離立ち弱キックはリーチが長く、キャンセルもかかるので、弱攻撃からの連続技の中継に使える。

ジャンプCは2、3段目の裏まわり性能が高い。しかし、キャンセルがかかるのは1段目のみ。

骸突きはガードクラッシュ性能がなくなってしまったので、強攻撃からの連続技の中継に使っていこう。

通り魔蹴りはスキが小さく、近距離でヒットすれば鳳凰脚がつながる。遠くでヒットした場合は遠距離立ち弱パンチにつなごう。

竜巻疾風斬。画面端で弱攻撃からの連続技や、方向転換系技からの追撃に使う。

飛翔空裂斬。壁で三角飛びして突進する技。レバーを斜めに入力することにより、左右どちらの壁に飛ぶかを決めることができる。壁との距離が近いと突進の軌道が低くなるので、なるべく画面端付近から後方に飛ぶようにしよう。

ちなみに、三角飛び前にボタンを離すと、攻撃をやめて着地する。

弱は斜め下、強は真横に突進する。レバー＋ボタンの追加入力で、2回まで方向転換（追加攻撃）を出せる。空中の相手には全段連続ヒットするが、地上の相手に対しては連続ヒットできない。

方向転換のバリエーションとしては、前→斜め前、前→後ろがポピュラーだが、後ろで相手の反撃を回避してから前に戻るというバリエーションもある。

旋風飛猿刺突。いわば、飛翔空裂斬の地上版。これも2回まで方向転換できる。発生が早い弱を使おう。

飛翔脚。発生が遅く、ジャンプ強パンチからキャンセルで出してもつながらない。前作に比べ、着地前の最後の一段が当たりやすくなり、反撃されにくくなった。その着地のスキは、ヒットならばほぼ五分、ガードされていても微妙に不利な程度。

悲猿懺。宙返りキックを繰り出す新技。弱はほんの一瞬だけ無敵時間があるが、出た直後の上への判定が弱いため、対空に使っても、よくて相打ち程度の性能。

弱攻撃からでもつながるので、ゲージがないときの連続技に使おう。

強は2段技だが、リーチが短いため空振りしやすい。2段目がヒットしないとダウンを奪えないので、使わない方がいいだろう。無敵時間はまったくない。

回転飛猿斬。転がりながら相手の体を登っていく多段ヒット技。発生が遅い上に突進スピードも遅く、つぶされやすいのが難点。追加技だが、前作までおなじみの奇襲飛猿突きのほかに、相手の体を登って飛び上がったあと飛翔脚を出せるようになった。

超必殺技&MAX超必殺技

真！超絶竜巻真空斬。ストライカーで浮かせたあとの追撃に使おう。

鳳凰脚。一瞬無敵時間があるが、攻撃発生と同時に切れてしまう。発生の早さは相変わらずで、弱攻撃や通り魔蹴りからつないでいける。しかし、カウンターモードでは発生が非常に遅くなる。

MAX版鳳凰脚。ダメージが高い以外に通常技との相違点はない。

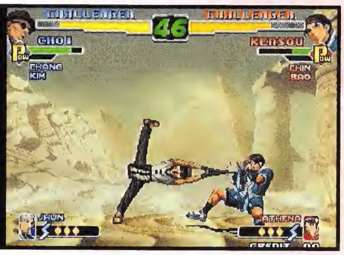
真！超絶輪回転突刃。弱は真下に、強は斜め前方に突進する。裏まわりを狙う使い方が主体となる。

カウンターモードで竜巻疾風斬や飛翔脚からスーパーキャンセルで出し、連続技に組みこむという用途もある。ガードされても間合いが離れるため反撃は受けにくいが、当たりにくい上にダメージも低いのが難点。

ストライカー&新ストライカー

挑発三昧。挑発して相手のパワーゲージを減らす。この間に相手が攻撃範囲内に入ってくると竜巻疾風斬に変化するぞ。

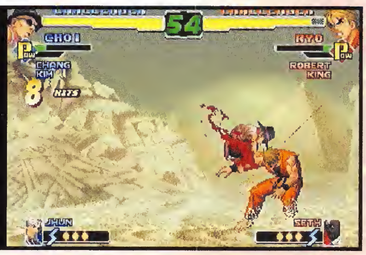
キム・ジェイフン。流星落を繰り出す。発生はなかなか早いが、追撃はできず、ダメージも低い。



普通の打撃技になったびよよん。遠距離での連続技に使うべし



ついに、ゲージ消費ナシの連続技を体得！キムの旦那ありがとう



ごろごろごろ。このあと飛翔脚でスキをフォローできるのだ



今回は残り体力を気にせずに使えるのがいい。ダメージも大きいぞ

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し	←or→＋C
下血突き	←or→＋D
●特殊技	
骸突き	←or→＋A
通り魔蹴り	←or→＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬★	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑＋BorD
旋風飛猿刺突	←ため→＋AorC
飛翔脚★	（空中）↓↘→＋BorD
悲猿懺	→↓↘＋BorD
回転飛猿斬	↓↙←＋AorC
奇襲飛猿突き 回転飛猿斬中	AorC
飛翔脚★ 回転飛猿斬中	（回転飛猿斬後）↓↘→＋BorD
●超必殺技	
真！ 超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
真！ 超絶輪回転突刃	（空中）↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
挑発三昧／キム・ジェイフン	



ジョン・フーン

解析／DSP−たろりん

頼れる技がなくなって今年は真のテクニカルキャラ化?

通常技&特殊技 必殺技

前作で猛威をふるったふっとばし攻撃が変更され、発生の遅い横蹴りになってしまった(涙)。リーチは長い。

立ち強キックはリーチが非常に長く、牽制に使っていける。足元の食らい判定がないのも特徴。

空中ふっとばし攻撃は判定が強く、空中戦に強い。

狙鷲撃は、蹴りを出しつつ狙鷲陣に移行する新技。強攻撃から連続技になる。リーチが長く、キャンセル可。

流滝蹴はおなじみの踏み技。跳ねかえる際の軌道の変化は、斜めジャンプ時は逆方向に、垂直ジャンプ時はそのまま真上となる。空中ヒット時は追撃が可能で、タイミングよく連発すれば何度も踏み続けることが可能だ。

以下は必殺技の解説。すべての必殺技は、弱で出すと、必殺技終了後に直接構えに移行するぞ。

満月斬。強攻撃から連続技になるが、スキが大きいため当てても反撃を受けてしまう。強がスーパーキャンセル対応なので、カウンターモードでのみ使っていこう。

排氣撃。足から衝撃波を出す技。発生は遅いが、判定が非常に強く、ヒット後には大幅に有利な状況になる。

空砂塵。無敵時間がついた。弱は攻撃発生と同時に無敵が切れるが、強は完全な対空技・割りこみ技として機能する。もちろん弱攻撃からの連続技にも使えるぞ。



狙鷲陣に移行できる蹴り。リーチは長いが、発生が遅いのが難点

今年は頼れる技がなくなって真のテクニカルキャラ化?

以下、2種の構えの解説に入る。構え中の特徴は変化なし(ガード・ジャンプ・前転・後転不可、前後ステップ可能など)。CやDを押した状態で構えを変更するとスキなく構えを変更できる現象も健在だが、猟虎陣に切り替えると同時にCボタンの技を出そうとしてBCを同時押しすると、技を出すとともにストライカーが出てしまう。ストライカーを出したくない時は、他の入力(BD押しっぱなしでCを押すなど)を使う必要がある。



ガード砕きバンザイ。これぐらいの間合いなら猛虎撃につながる

鷲爪脚。上段・下段ともにスキが小さく、ヒット時は大幅に有利になる。画面端で当てると間合いが離れないので、ラッシュに使うことができる。上段は上への判定が大きく、ジャンプ防止技としての性能も高い。

太極破。飛び道具を消せることと、1発でガードクラッシュさせられるのが特徴。ガードクラッシュ後は切り替え攻撃、猛虎撃、スーパーキャンセル鳳凰裂爪脚などが連続ヒットする。

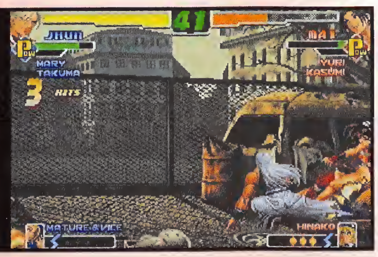
飛虎撃。中段技。発生は早いがスキが大きい。

猛虎撃。下段の浮かせ技。流滝蹴や空砂塵で追撃可。

襲虎撃。下段の突進技で、姿勢が低くなること、先端を当てればスキが小さいことから、接近手段として使うことができる。

太極避。全身が無敵になる避け動作。終わり際にはスキがあるのが難点。

切り替え攻撃。攻撃しながら構えを切り替える技。狙鷲陣→猟虎陣の攻撃は猟虎撃と同じ性能。猟虎陣→狙鷲陣は打撃防御判定がある中段の宙返り蹴りだ。



スキなし構え変更を使うことで連続技に組みこめるのは変わらず

超必殺技&MAX超必殺技

鳳凰裂爪脚。出がかりに長い無敵時間がついているが、攻撃発生が遅いので生かしにくい。強攻撃からの連続技に使っていくといいだろう。MAX版はダメージが高い以外に性能的な差はない。

鳳凰天舞脚。空中から斜め前方に突進する乱舞技。弱よりも強のほうが、より前方に進むようになっている。無敵時間などはないので、空中連続技に組みこむのが主な使い方となる。

ストライカー&新ストライカー

伏虎襲撃。突進攻撃から空砂塵を繰り出す(追撃は不可能)。突進攻撃が当たらなかった場合は中段攻撃を出す動作に変化する。

カン・ベダル。ハリケーンアッパー似の飛び道具を2つ出す。1発目の射程は短いが、2発目は画面端まで届く。相手の飛び道具を相殺する能力アリ(超必殺技には負ける)。ヒット後は追撃が可能だ。



無敵時間がついちゃいました。甘栗もむいちゃいたくなるね

技コマンド表

●投げ技	
反動撃	←or→+C
回旋風	←or→+D
●特殊技	
狙鷲撃	→+A
猟虎撃	→+B
流滝蹴★	(空中)↓+B
●必殺技	
満月斬★	↓↙←+BorD
排氣撃	↓↙←+AorC
空砂塵	↓ため↑+AorC
狙鷲陣	↓↓+A
鷲爪脚(上段)★	
狙鷲陣中	↑+C
鷲爪脚(下段)★	
狙鷲陣中	C
太極破★	
狙鷲陣中	D
切り替え攻撃	
狙鷲陣中	←or→+B
切り替え動作	
狙鷲陣中	B
猟虎陣	↓↓+B
飛虎撃	
猟虎陣中	↑+C
猛虎撃★	
猟虎陣中	C
襲虎撃★	
猟虎陣中	↓+C
太極避★	
猟虎陣中	D
切り替え攻撃	
猟虎陣中	←or→A
切り替え動作	
猟虎陣中	A
●超必殺技	
鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+BorD
鳳凰天舞脚	(空中)↓↘→↓↘→+BorD
●MAX超必殺技	
鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+BD
●ストライカー動作/アナザーストライカー	
伏虎襲撃/カン・ベダル	

技解析



草薙 京

解析／修羅騎士 鷹

相変わらずのラッシュ力 今年も暴れようぜ!!

通常技&特殊技 必殺技

近距離立ち強パンチは連続技のつなぎに最適。密着ならしゃがみ弱キックからもつないでいくことができるのだ。

奈落落し。ヒット時は、相手ののけ反りが相変わらず長いので、連続技につなぎやすい。また、ジャンプ強パンチ&弱キックと同様に裏まわりを狙えるのも相変わらずだ。

八拾八式。発生が早いのでしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチなどからのお手軽連続技は健在だ。

〈必殺技〉

百式・鬼焼きはお馴染みの対空技。下方向に強いジャンプ攻撃以外は、確実に迎撃することができる。下半身は攻撃発生と同時に無敵時間がきれるので、地上技を重ねられていると相打ちになってしまう。弱はヒットさえすればダウンを奪うことができるので地上戦でも使えないことはない。強はダメージが少し高いが、2段目がヒットしないとダウンを奪うことができないので対空専門として使おう。

四百弐拾七式・轢鉄。グラフィックが変更され、拳から炎が出るようになった。弱強ともに、強攻撃からも連続技にすることはできないが、弱は出かかりが下段、強は上段がそれぞれ無敵になっているので、相手の攻撃を回避しつつヒットさせることができる。しかし、ガードされると反撃を受けてしまうので多用は禁物。主に弱を、強七拾五式・改後の追撃に使うといいだろう。近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式・改→弱轢鉄→荒咬み（画面端なら九傷→七瀬→近距離立ち強パンチまで）などが連続技の例。

アーマー&カウンターモードでは、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルなど、小技からのみつなぐことができるようになる（毒咬み＋α、弱百八拾弐式も）。カウンターモードならそこからキャンセル大蛇薙or百八拾弐式へつなごう。

R．E．D KicK。昨年と同様、気絶値が高いのだが、弱はしゃがんでいる相手には空振り（反撃確定）してしまうので「気軽に奇襲」といった感じで使うことはできない。強は発生が遅いものの、しゃがんでいる相手にも当てることができ、ガードされても反撃をうけにくい。

百拾四式・荒咬みは、牽制に使うことができる必殺技。先端を当てた場合は反撃を受けにくいが、近い位置でガードされた場合は反撃を食らってしまう。しかし、派生の九傷をディレイで出せば下手な反撃をつぶすことができるのだ。まぁその辺は今年も読み合いっす。

七拾五式・改。今回も強を主体に使っていく。画面中央でヒットさせた場合は弱R．E．D．KicK→ストライカーアナザーK' orジョー→強R．E．D KicK or強大蛇薙などの連続技が可能だ。

九百拾式・鵺摘み。前作と同様、起き上がりに当て身できる技は、地を這う足払いやスライディングのみ。地上戦で弱鬼焼きと併用して使おう。

超必殺技&MAX超必殺技

裏百八式・大蛇薙。発生〜待機中は、弱が下段、強は上段がそれぞれ無敵。強は発生がそこそこ早いので強攻撃から連続技にできる。

MAX版は下段が一瞬無敵で、待機中にも攻撃判定（密着なら小技から連続技にできる）がある。

百八拾弐式。弱は発生がそこそこ早いので強攻撃から連続技に組みこむことができるが、威力は強大蛇薙のほうが若干上。強は無敵時間が長いので、キャンセル飛び道具などを抜けつつヒットさせるなどの芸当が可能だ。

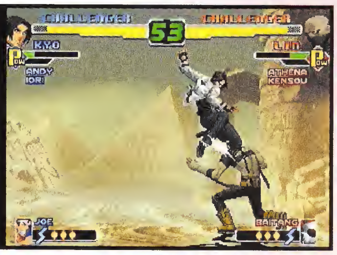
また、ためてから出すと（今回は3段階）威力が上昇（2秒くらいかかる）し、最後まで溜めるとガード不能になる（3秒程度）。

ストライカー&新ストライカー

京は前作と同様MAX大蛇薙（多段技）をかます。

霧島翔は、急降下（攻撃判定あり）してきて、ヒットすると拳を突き上げる動作につなげる。ヒットすると相手を浮かすので追撃が可能だ。

急降下攻撃が当たらなかった場合は挑発をしてパワーゲージ1本の半分を減らす。



ジャンプ弱キック。今回も通常技対空を潰す効果がある



弱轢鉄。今回は浮かせ技になった。もちろん追撃可能なんだぜい



毒咬み。今回も強攻撃→キャンセルで連続技のお共に使おう!!



百八拾弐式。この技もグラフィックが変更され。格好イイっす!!

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	←or→＋C
一刹背負い投げ	←or→＋D
●特殊技	
外式・轟斧陽	→＋B
外式・奈落落とし	(空中)↓＋C
八拾八式	↘＋D
●必殺技	
百式・鬼焼き★	→↓↘＋AorC
四百弐拾七式・轢鉄★	→↘↓↙←＋BorD
R．E．D　Kick	←↓↙＋BorD
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋AorC
百弐拾八式・九傷 百拾四式・荒咬み中	↓↘→＋AorC
百弐拾七式・八錆 百拾四式・荒咬み中	→↘↓↙←＋AorC
百弐拾五式・七瀬★ 百拾四式・荒咬み中	BorD
外式・砌穿ち 百拾四式・荒咬み中	AorC
百拾五式・毒咬み	↓↘→C
四百壱式・罪詠み 百拾五式・毒咬み中	→↘↓↙←＋AorC
四百弐式・罰詠み 百拾五式・毒咬み中	→＋AorC
七拾五式・改	↓↘→＋BorD・BorD
九百拾式・鵺摘み★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AC
百八拾弐式	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
裏百八式・大蛇薙／霧島　翔	

技解析



八神 庵

解析／蒼炎闘士ゆーち

蒼き炎は散りゆく運命!? 堕ちた炎に解き放つ扉はあるのか…

通常技&特殊技 必殺技

ジャンプ強パンチはリーチこそ短いが下方に強く、通常技対空を使ってくるキャラや姿勢の低い技でジャンプ攻撃を回避しようとするキャラに対して有効。

ふっとばし攻撃。少し前進して攻撃する上に特殊技（外式・夢弾or外式・轟斧 陰"死神"）でのキャンセルも可能。空振りキャンセルと併用して牽制としても使える。

外式・夢弾はキャンセル可能な2段構成の特殊技。発生が早く、リーチも長いので牽制に使えるが、主に屑風後の追撃、連携or連続技（しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キックからキャンセル）の中継として使える。

外式・轟斧 陰"死神"は中段判定（2段目）の特殊技。通常はキャンセル不能だが、キャンセルで出すことにより、1&2段目どちらもキャンセル可能（空振りキャンセル可）になる。発生が遅いため、基本的には連続技には不向き。

外式・百合折りは簡単に裏回りを狙える特殊技。前作との変更点はない。必ず密着状態になり、常に庵側が先に動けるので、連続技や連携をガンガン狙っていこう。

百式・鬼焼きは無敵時間が前作よりさらに短くなったうえに弱強どちらもガードされたら反撃を受けてしまう。

百八式・闇払いは地を這う射程距離無限（ヒットorガードしない限り）の飛び道具。密着状態での技発生は弱強同じだが、手先から炎が放たれ地面を走り出したら弾足の違いがあらわれる（弱は遅く、強は早い）。スキが大きくなったので、連続ガードになる間合いで撃たないかぎり、前転やジャンプ攻撃からの連続技を食らってしまう。本作では牽制として撃つのも容易ではなくなった。カウンターモードなら弱攻撃（通常時は強攻撃or特殊技からのみ）からでも連続技に組み込める。一応、相手の起き上がりなどに遠目から弱を撃ち、屑風を空振することで闇払い自体をガード不能技に転換できるぞ。


深く鈍い旋律を奏でる…葵花。威力の高い3段目は確実に！

百弐拾七式・葵花は全3段の追加入力技。3段目は中段技&ダウン回避不能技で威力も一番高く設定されている。突進技なので連続技&反撃能力には長けているが、反面ガードされてしまうと威力の大小関係なく、ほぼ反撃を受ける。一応、ディレイが利くので追加技のタイミングに変化を付けられるが、牽制or奇襲に使う際は覚悟が必要！ 弱強の違いは技発生、移動距離（弱は短く、強は長い）、スキの大きさ。強は出だしの低い姿勢のときに一瞬無敵時間があるので、攻撃位置の高い攻撃や飛び道具などを回避しつつ攻撃できるぞ。

屑風は相手のガード状態を崩し、追撃を加えられる必殺投げ。投げキャラに比べると発生は遅いが、密着状態から近距離立ち弱キックをガードさせたあとに掴めるくらいの投げ間合いはある。出だしに一瞬無敵時間があるので、対空や連携の割りこみにも一応使える。パワーゲージの溜まる量が大きいので間合いを離し、屑風で溜めるのも有効。

超必殺技& MAX超必殺技


渦巻く炎が大地を焦がし、胸に秘めた怒りは天をも貫く…って新技です♥

禁千弐百拾壱式・八稚女は移動距離以外（弱は短く、強は長い）の違いが特にない。無敵時間は両手を掲げて姿勢を低くしようとする瞬間まで（短くなった）だが、移動中の低い姿勢の状態なら攻撃位置の高い技や飛び道具を回避しつつヒットさせられる。通常技の弱攻撃から連続技に組み込めるので、技発生自体は遅くはないが、無敵時間を利用しての対空は前作ほど信用できない。MAX版は基本的な性能に変化はなく、威力の大幅なUPがあるだけ。

裏千弐百七式・闇削ぎの弱は無敵時間（攻撃発生と共に無敵が消える）が短いかわりに攻撃発生が早く、通常技の強攻撃or特殊技から連続技に組み込める。強は無敵時間が長いかわりに攻撃発生が遅く、基本的には連続技にも組み込めない。ガードされた場合はどちらも多大なスキが生じ、反撃（最後までガードしなくても2～3段目の間に反撃確定）を受けるのは必至！ 空振りすると2段目までしか出ないが、1段目がヒットorガードされると3段目まで発生する。また、2段目のみがヒットorガードされた場合は3段目が出ない設定になっているが、2段目のみがヒットした場合（3段目が出ない）は様々な技で追撃が可能になる。カウンターモードでは技発生が早くなっていて使いやすい。


ニャリ～ンと空高く舞い上がれ！ 標的を定めて…静かに殺めましょう

ストライカー&新ストライカー

裏百八式・八酒杯。自キャラ後方から琴月 陰（発生が早く、ヒット時はダウン効果あり）で出現。その後、飛び道具の八酒杯を放つ（ヒット時はダウン効果＋追撃可能）。本作では八酒杯が1段技に変更されたので、追撃は早めに。

マチュア&バイス。後方から自キャラに重なるようにマチュア（ジャンプキック）、バイス（ジャンプパンチ）のどちらかが出現。ヒット、ガード関係なしに着地後ディーサイドで攻撃。ヒット後は空中に投げ捨てるので追撃が可能！ 空中の相手に両者のジャンプ攻撃がヒットしてもディーサイドで拾ってくれるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
逆剥ぎ	←or→＋C
逆逆剥ぎ	←or→＋D
●特殊技	
外式・夢弾き	→＋A・A
外式・轟斧陰“死神”	→＋B
外式・百合折り	（空中）→＋B
●必殺技	
百式・鬼焼き★	→↓↘＋AorC
百八式・闇払い★	↓↘→＋AorC
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC（3回入力）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋BorD
屑風	（近距離）→↘↓↙←→＋AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾弐式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AorC
裏千弐百七式・闇削ぎ	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
禁千弐百拾弐式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
裏百八式・八酒杯／マチュア&バイス	



COOL COOL TOON™

いよいよ期待の最新作発売！ レッツ・フリッツ&ノッティ!!

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	8月10日／5,800円
PS	—
NP	8月10日／3,800円

DC：リズムコミック
NP：セッションプレイアクション

©SNK 2000
《DC版》※ぷるぷるパック対応、VAGボックス対応。※NGP版『COOL COOL JAM』と連動。画面は開発中のものです。
《NP版》
※DC版『COOL COOL TOON』と連動。

絶対におすすめの話題作！ 今月も『クルクルトゥーン』の情報をお届けするぞ。今回は、予習もかねて序盤のストーリーを大紹介。

また、同時発売予定のネオジオポケット版『クルクルジャム』に関する情報も新たに入手したのでこちらも要チェックだ。



フリッツをクリアすると、このようなスコアが表示される。ハイスコアをねらって頑張ろう


オープニング画面でのスピカ。ポップな色使いも見ていて楽しい



自分のフリッツをこのように後から再生して見ることもできる



クルクルタウンの中にあるというオレンジパーク。さて、ここで待ち受けているものは…？

待望の新ジャンル・ゲームついに発売！ 気になるストーリーは…？

待ちに待った新作『クルクルトゥーン』が、この夏いよいよ登場する！

とってもカラフルで、見ているだけでわくわくするような世界観と、個性的で可愛らしいキャラクターたち。それでいてゲームの内容は、ストーリーを進めるごとに難易度もぐんぐん上がっていき、やればやるほど思わず熱くなってしまう…そんな楽しさ盛りだくさんの内容に仕上がっているぞ。

また、リズムコミックという今までにないジャンルならではの、バラエティに富んだゴキゲンな音楽にもやはり注目したいところ。

次ページでは、前号まで紹介してきたストーリーよりさらに少し進んだところまでを特別に公開。アンプとスピカのうち、どちらを選ぶかで出会うキャラも違ってくるし、ストーリーの大まかな流れを追っていくだけでも彼らの性格の違いなどが分かって面白いのでは？

果たしてこの先、アンプとスピカの前にはどんな展開が待っているのか？ とにかくプレイして絶対ソンはないぞ。

COOL COOL TOON ストーリーモード紹介

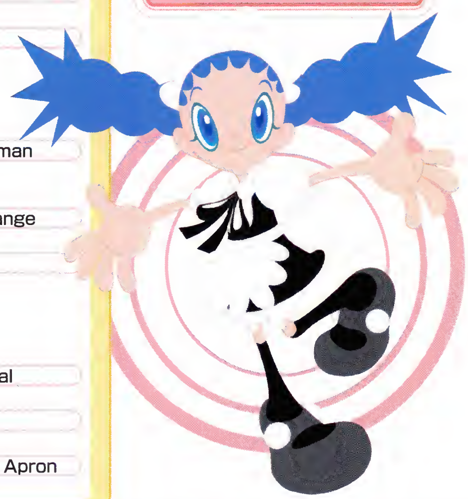
Amp Side

	曲名
アンプがユサに訳の分からないままテレビの中に引きこまれる。	
PROLOGUE：テレビの中からきたユサ	
• ユサからこの世界の説明。アンプはユサにいわれ、フリッツを踊ることに。	
• 「ユサ」とフリッツ。	YUSSA YUSSA
• フリッツの出来に落胆。仕方なくこの部屋に住んでフリッツを覚えることに。	
EPISODE 1：カミオ、白昼に吠える	
• さっそくユサと練習を開始する。	
• 「ユサ」とフリッツ。	KAMIMO KAMIMO
• とりあえず一息。落ち着いたら、街を見て回れるようになる。	
• カミオからフリッツの誘いを受け、一緒に踊ることに。	
• 「カミオ」とフリッツ。	KAMIMO KAMIMO!
• フリッツ終了後、カミオが変身。踊らねば食うぞと脅される。	
• 「カミオ（成長後）」「ブロス」「ブラス」「ブレス」とフリッツ。	YELLOW DOG?
• カミオ、元に戻る。「楽しかったよ」と一言。	
EPISODE 2：「ニンゲン」のかたちをしたランケ	
• フリッツの試験を明日に控え、図書館へ参考書を借りにいくことに。	
• 図書館に到着。しかしランケ達と参考書を奪い合い、フリッツで対決することに。	
• 「ランケ」とフリッツ。	Irony －2nd half－
• 勝利するが、ランケがDr. に足蹴にされるのをかばい参考書を渡す。ユサ、ふてる。	
• 翌日、ランケが参考書を持ってお礼をいいにくる。練習を開始するアンプ。	
• 「ユサ」とフリッツ。	Irony －1st half－
• 試験のパートナーがランケであることを知り、びっくり。	
• 「ランケ」「Dr. ステイン」とフリッツ。	Irony
• ランケも一緒に試験に合格。	
EPISODE 3：イバルライバル	
• カミオが通り魔にやられたと泣きついてきた。とりあえずそこにいくことに。	
• 裏通りでイバル来襲。	
• 「イバル」とフリッツ。	WHITE COWBOY?
• 逃げるイバル。後を追うアンプ。	
• ノッティ「ばくだんくんと遊ぼう」をプレイ。	Bomb`s Life
• 墓場でイバルを発見。再びフリッツに。	
• 「イバル」とフリッツ。	DANCING GRAVESTONE
• イバルから協力を依頼され、明日フリッツタワーにくるよう告げられる。	



Spica Side

	曲名
スピカがユサを追いかけてテレビの中に引きこまれる。	
PROLOGUE：ウサギモドキ	
• ユサからこの世界の説明。スピカはユサに頼まれ、フリッツを踊ることに。	
• 「ユサ」とフリッツ。	YUSSA YUSSA
• これからこの部屋に住んでフリッツを覚えていこう。	
EPISODE 1：わんわん	
• さっそくユサと練習を開始する。	
• 「ユサ」とフリッツ。	KAMIMO KAMIMO
• とりあえず一息。「落ち着いたら、街を見て回ったら？」とユサ。	
• カミオからフリッツの誘いを受け、一緒に踊ることに。	
• 「カミオ」とフリッツ。	KAMIMO KAMIMO!
• フリッツ終了後、カミオが変身。踊らねば食うぞと脅される。	
• 「カミオ（成長後）」「ブロス」「ブラス」「ブレス」とフリッツ。	YELLOW DOG?
• カミオ、元に戻る。スピカはワンワンのままの方がよかったらしい。	
EPISODE 2：ツギハギの女の子	
• フリッツの試験を明日に控え、図書館へ参考書を借りにいくことに。	
• 図書館に到着。しかしランケ達と参考書を奪い合うことに。	
• 「ランケ」とフリッツ。	I am Space Woman
• 勝利したスピカ、参考書を手に帰路へ。	
• 翌日、ランケが参考書を取り返しにやってくるが、無視。	
• 「ユサ」とフリッツ試験の練習。	The Vacant Orange
• 試験会場でランケと出会う２人。	
• 「ランケ」「Dr. ステイン」とフリッツ。	Marionette
• ランケも一緒に試験に合格。	
EPISODE 3：メガネザル	
• カミオが通り魔にやられたと泣きついてきた。とりあえずそこにいくことに。	
• 裏通りでイヤミィを発見。	
• 「イヤミィ」とフリッツ。	Cute "Putit" Rival
• 逃げるイヤミィ。後を追うスピカ。イヤミィは爆弾を投げてくる。	
• ノッティ「ばくだんくんと遊ぼう」をプレイ。	Bomb`s Life
• 墓場でイヤミィを発見。再びフリッツに。	
• 「イヤミィ」「ゾンビガールズ」とフリッツ。	Lovery PANDA Apron
• イヤミィから明日フリッツタワーにくるよう告げられる。	



楽しくセッションしよう！ネオポケの新たな遊び方!!

ＤＣ版と連動が予定されているネオジオポケット版『クルクルジャム』。今回はメインの楽器操作法と新キャラクターについての情報を入手。早速紹介しよう。

COOL COOL JAM™

『クルクルジャム』新情報をキャッチ！

ネオジオポケットを楽器のようにして「セッションプレイアクション」を楽しむゲーム、『クルクルジャム』。

先月号ではゲームの概要とシステム、そしておもな登場人物を紹介したが、今月はさらに新たな情報を入手。

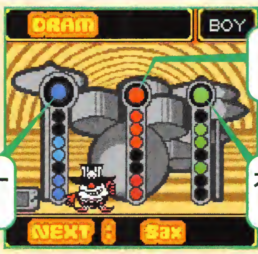
このゲームのカギとなる楽器のくわしい操作方法を図解にて紹介するので、ぜひプレイ前の参考にして欲しい。使用楽器によって入力方法とネオポケ本体の持ち方がそれぞれ違ってくるのだ。

また、前回紹介済みの6人のキャラの他に新しいキャラが登場するとのこと。見るからに個性的な彼らが、どんな活躍を見せてくれるのか楽しみである。



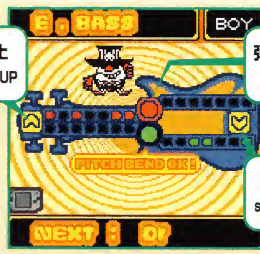
楽器操作方法一覧

T・ボーン担当 ドラム



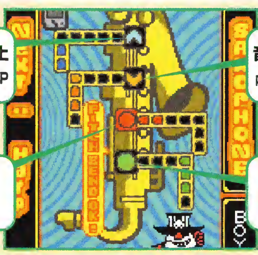
- バスドラム：A kick：A
- シンバル：レバー cymbal：LEVER
- スネアドラム：B snare：B

ランケ担当 ベース



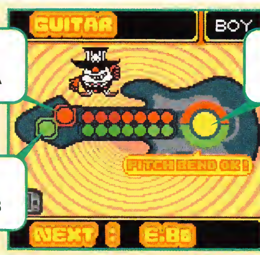
- 弦A：レバー上 string A：LEVER UP
- 弾く：AまたはB play：A or B
- 弦B：レバー下 string B：LEVER DOWN

シフォン担当 サックス



- 音程A：レバー上 pitch-A：LEVER UP
- 音程B：レバー下 pitch-B：LEVER DOWN
- 音程C：A pitch-C：A
- 音程D：B pitch-D：B

ラウド担当 ギター



- 弦A：A stringA：A
- 弾く：レバー play：LEVER
- 弦B：B stringB：B

ファット・ユー&トゥー・スモール



スクラッチを担当するメンバーキャラクター２人組。元々は１人でＤＪをやっていたトゥー・スモールが宇宙旅行をしていた時に、ウチュージン（これがファット・ユー）が飛来し、宇宙船にいながら寄生・同化されてしまった。その後現在のツインＤＪスタイルを確立し、“デプス”の看板ＤＪとなるに至る。

ファット・ユーは、性格は面倒くさがりで、非常に自分勝手。特にトゥー・スモールに対しては、もはや使用人に近い扱いをとっている。さらに超気分屋。

トゥー・スモールは、性格は小心者でクチうるさい。なんとかして自分勝手なファット・ユーにいうことを聞かせたいと思っているが、ファット・ユーは彼をナメているのでそうなる可能性は低い。

ライミ&ドゥービー



ブルースハープを担当するメンバーキャラクターとその楽器モンスター。ライミは一部の地域では有名なミュージシャンで、常に楽器モンスター・ドゥービーと一緒にいる。主人公に持ち前のノリでセッションを持ちかけてきたうえ、主人公の意志に関係なくメンバーになってくる。

ライミは、性格はおおらかで基本的には物事にこだわらないが、唯一「自分の演奏」に関してだけは極端なコダワリを見せる。そのため初対面では相手の度肝を抜かせてしまうことが多い。

ドゥービーは、常にライミのそばにいることを至上の喜びと感じている（演奏されると悦に入るらしい）。しかしながら溺愛しているわけではなく、ライミの欠点は指摘するなどといった面も持ち、お互い「主従関係」ではなく、あくまで対等の関係。

他にもこんなに個性的なキャラクターが新登場

ラゴ



トランペットを担当するメンバーキャラクター。隣の「クルクルタウン」に親子３人（父：ギル、母：ラゴナ）で住んでいる半魚人の幼稚園児。イタズラが好きで、最近はお父さんのトランペットで遊ぶのがお気に入りらしい。

背伸びをしたがる、いわゆる「幼稚園児」で、ことあると最近覚えたての「ことわざ」を使いたがる。基本的にナマイキな印象を受けるが、両親（特に母親のラゴナ）には弱い。

リィズ&エインド&ブルス



バイオリンを担当するメンバーキャラクター３人組で熱狂的なファンを持つ小悪魔的なアイドル・リィズと、その取り巻きのエインドとブルス。

リィズは、性格は根暗だが、無邪気にきついことをいってもなぜか逆らえない雰囲気を醸しだせるカリスマ性を持っている。常にどこか影や毒・皮肉まじりのネガティブな発言。

エインドは、自らを紳士と公言してはばからず、もう片方のブルス（弓持ちイヌ）を、クズイヌと毛嫌いしている。博識でかつ冷静な判断力の持ち主であるが、口うるさい（さらにクドい）のが欠点。

ブルスは、アタマの悪いチンピラ風。その性格上、もう片方のエインドとはお互い毛嫌いする仲。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

格闘ゲームファン待望!! 話題のドリームマッチ!!

発売日も近づき、これまで秘密となっていた登場キャラクターやシステムなどが明らかになりはじめた『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』。今回は登場キャラクターを一挙大公開するぞ！







カプコン	
NAOMI	8月予定/未定
家庭用CD	―
DC	9月6日予定/5,800円
SS	―
PS	―
NP	―
格闘アクション	未定

©CAPCOM CO.,LTD.2000ALL RIGHTS RESERVED ©SNK2000

<DC版>※ぷるぷるぱっく対応、アーケードスティック対応、VGA対応、モデム対応（通信対戦）。

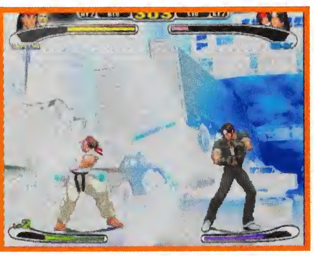
GROOVE

『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』で重要な意味を持つ「GROOVEセレクト」。

カプコンファン、SNKファンそれぞれが好む格闘スタイルでの対戦が可能となっている。

CAPCOM GROOVE

「ストリートファイターZERO」シリーズを元にしたシステムで、技を繰り出すことでスーパーコンボゲージを3段階まで溜めることができ、レベルに応じたゲージを消費してスーパーコンボを使用できる。戦況によって使い分けられ安定した闘いができるスタイルだ。



ゲージのストックした数に応じてスーパーコンボが出せる



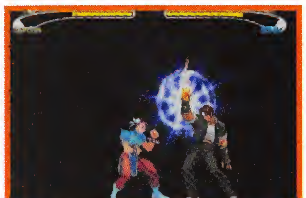
ゲージを1つストックするごとに攻撃力がアップ！

SNK GROOVE

「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズを元にしたシステムで任意にゲージを溜めることができる「ゲージ溜め」があり、体力残りわずか状態 or ゲージMAX時に発動できる超必殺技の使用や、体力残りわずか状態でゲージMAX時にのみMAX超必殺技が使用できるなど、一発逆転要素の強いスタイル。



体力ゲージ点滅中は超必殺技が使い放題になる



ゲージが満タンになると一定時間攻撃力がアップし、超必殺技も使える

また、このGROOVEセレクトにより「CAPCOMGROOVEのSNKキャラクター」や「SNK GROOVEのCAPCOMキャラクター」といった普段と違う組み合わせの選択も可能になっている。

今まででは実現しなかったことが『CAPCOM VS. SNK』で遂に実現！

はじめに「GROOVEセレクト」で格闘スタイルを選択したら、次はいよいよキャラクターの選択。

RATIO

しかし単なるキャラクターセレクトではない。すでにここから闘いは始まっている！このゲームのバトルシステムはチーム対決！

各キャラクターには強さをあらわす値「RATIO」が割り降られている。

チームの人数を制限する「RATIOゲージ」（RATIOの合計が4になるように編成）を満たすと、チーム編成が完了。

これにより、2on2や4on3といった変則的なバトルが可能になった。

チーム編成が終わると、闘う順番を決める「オーダーセレクト」をおこない、いよいよ対戦開始だ！



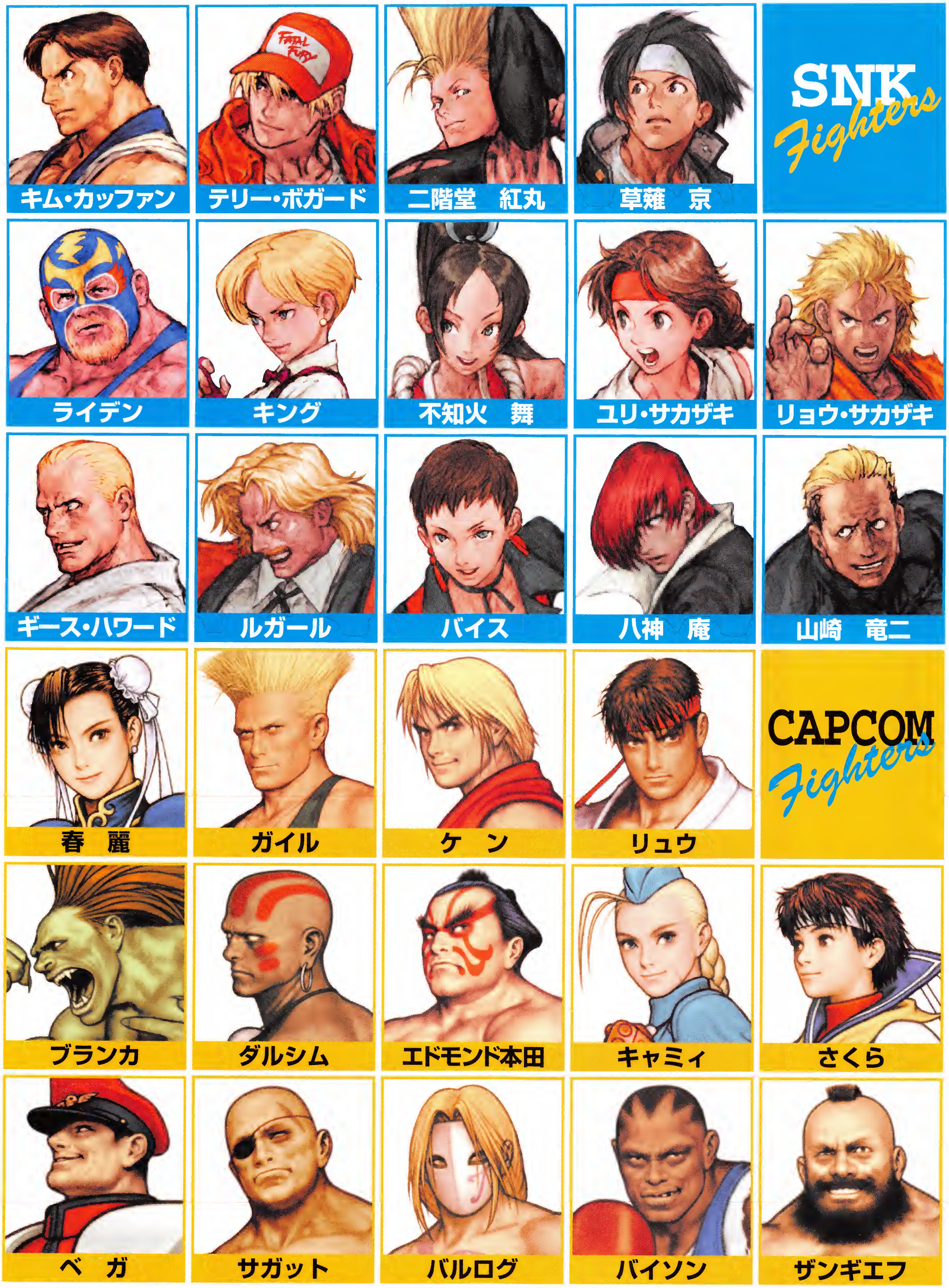
RATIOの組み合わせで2対4の対決にもなる！



各キャラクターには強さを表す値RATIO(レシオ)が割り振られている

DREAM CHARACTER

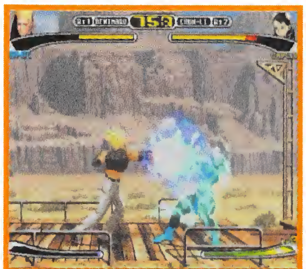
キャラクター集結、夢の共演！

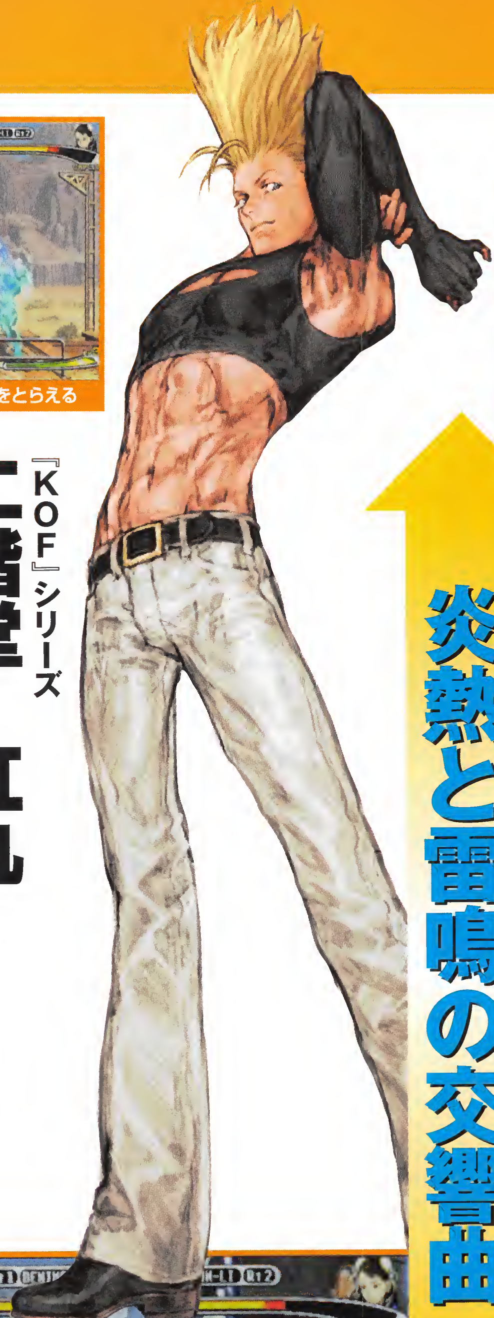


ドリームキャスト版「CAPCOM VS.SNK」購入特典のプレミアムポスターを人気投票で決める「ポスターデザイン人気投票」キャンペーン開始！
詳しくはカプコンホームページ【http://www.capcom.co.jp】まで。

SNK FIGHTERS▶▶▶

炎熱と雷鳴の交響曲


紅丸が放つ電撃の技が敵をとらえる



『KOF』シリーズ
二階堂 紅丸
BENIMARU NIKAIDO


草薙流古武術に受け継がれる炎の技が炸裂



『KOF』シリーズ
草薙 京
KYO KUSANAGI


あまりにも速い蹴りの軌道は見切ることもできないだろう


草薙流古武術に受け継がれる炎の技が炸裂

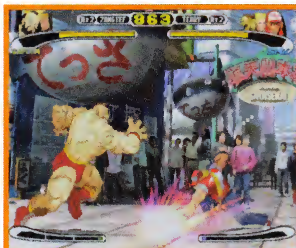
SNK FIGHTERS▶▶▶

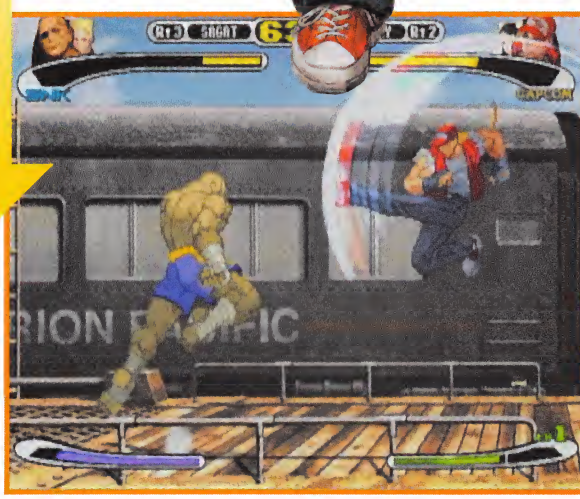
SNK FIGHTERS ▶▶▶

サウスタウンの英雄たち



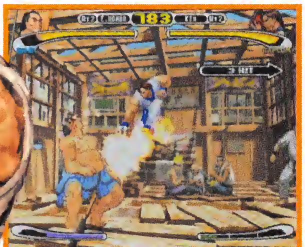
『餓狼伝説』シリーズ
テリー・ボガード
TERRY BOGARD


テリーの技は豪快でパワフルなものが多い


目覚めてしまった伝説の餓狼は誰にも止められない


3つの言葉で呼ぶのなら愛と正義とテコンドー




華麗なる脚技の芸術品、テコンドーの威力を見よ

『餓狼伝説』シリーズ
キム・カッファン
KIM KAPHWAN

SNK FIGHTERS ▶▶▶

SNK FIGHTERS ▸▸▸



超必殺技でパピッとやっつけちゃうぞっと!



空手家らしい技を多く使ってくる

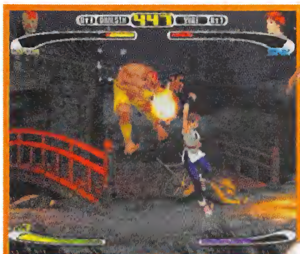
極限流空手の威信を賭けて



『龍虎の拳』シリーズ

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI



どんな猛者が相手でも、ちょー余裕っち!



『龍虎の拳』シリーズ

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI



極限流無敵の龍と呼ばれる伝説の格闘家、リョウ

SNK FIGHTERS ▸▸▸

美しき格闘ヒロイン

SNK FIGHTERS ▸▸▸





不知火流忍術を自在に操る美しき女忍者、舞

『餓狼伝説』シリーズ

不知火 舞

MAI SHIRANUI



忍者らしくトリッキーな技で相手をも魅了する



華麗なるムエタイ・マジックを繰り出すキング



ムエタイの武器であるキックには絶対の自信を持っている



『龍虎の拳』シリーズ

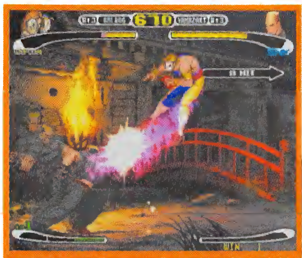
キング

KING

SNK FIGHTERS ▸▸▸

正義なんてクソ食らえ

SNK FIGHTERS ▸▸▸



なんだかヤバそうな感じの技を使う山崎



『餓狼伝説』シリーズ
山崎 竜二
RYUJI YAMAZAKI



まるで暴力を楽しんでいるかのようなファイトだ

SNK FIGHTERS ▸▸▸



毒霧攻撃といった卑怯な手段も平気で使ってくる



覆面悪役レスラー、ライデンの強烈な攻撃



『餓狼伝説』シリーズ
ライデン
RAIDEN

SNK FIGHTERS ▸▸▸



草薙とは違った色の炎の技で相手を焼き払う



オロチの血の呪縛に悩み苦しみながら闘う八神



『KOF』シリーズ
八神 庵
IORI YAGAMI

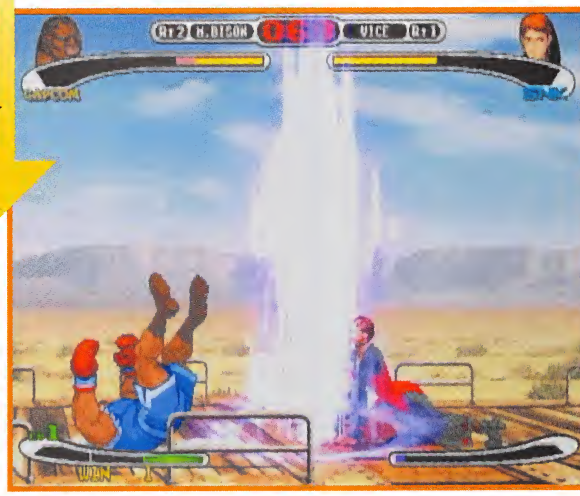
忌まわしきオロチの宿命



『KOF』シリーズ
バイス
VICE



女性キャラなのに、意外に強力な投げ技を持っている



まるで爬虫類のようになまめかしく妖しい動きを見せる

SNK FIGHTERS ▸▸▸

SNK FIGHTERS▸▸▸

嘲笑する悪の帝王



果たしてギースが参戦した目的は何なのだろうか？



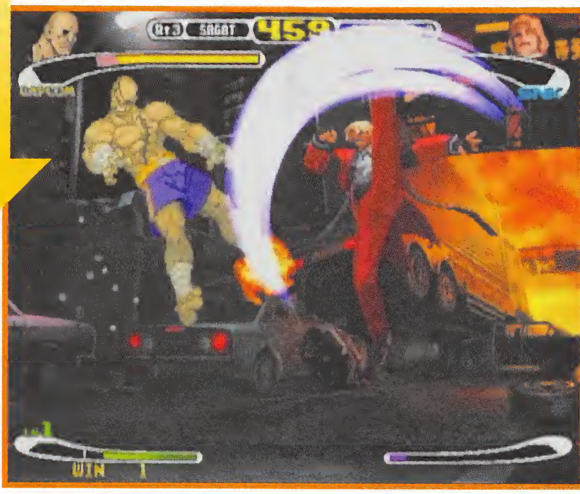
悪の帝王として威風堂々と構えるギース・ハワード



『KOF』シリーズ
ルガール
RUGAL



今回の黒幕も、やはりルガールなのだろうか？



KOFのボスキャラだけあって強力な技が多いルガール



『餓狼伝説』シリーズ
ギース・ハワード
GEESE HOWARD

SNK FIGHTERS▸▸▸

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸

好敵手という名の堅い絆



金髪に真紅の道着のケン。燃える技が良く似合う



ケン
KEN

『ストリートファイターZERO』シリーズ



闘い続けるリュウ。自分より強い奴に会うために

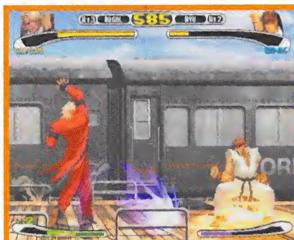


リュウ
RYU

『ストリートファイターZERO』シリーズ



全米格闘チャンピオンの実力は伊達じゃないぜ



ライバルたちとの熱い闘いが新たな力となる

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸

正義の心で悪を討つ

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸

春麗
CHUN-LI
『ストリートファイターZERO』シリーズ





父の仇であるベガを追う国際警察の捜査官、春麗



自慢の脚から繰り出すキック攻撃の威力は凄まじい

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸



マーシャルアーツが主体の軍人格闘技が格闘スタイルだ



ガイル自慢の独特な髪形は今回も健在だ

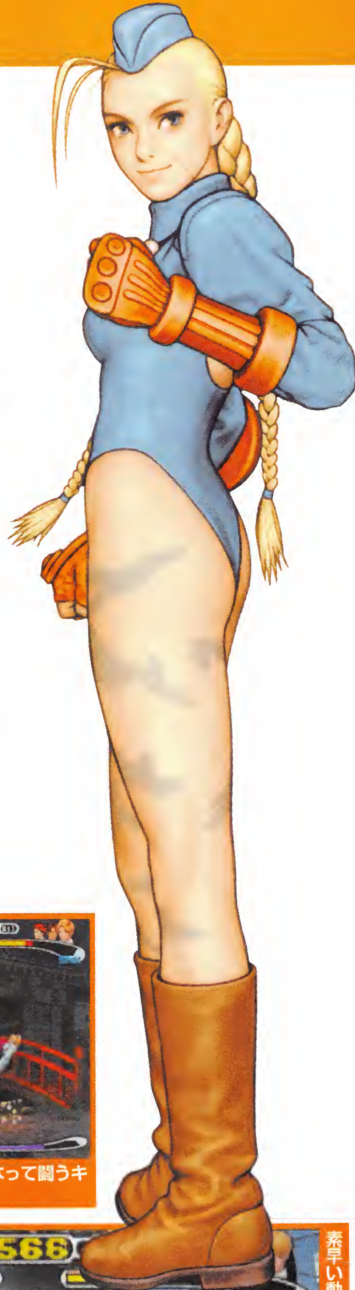
ガイル
GUILE
『ストリートファイターZERO』シリーズ



CAPCOM FIGHTERS▶▶▶



憧れの「あの人」に出会うために闘い続けるさくら



キャミィ

『ストリートファイターZERO』シリーズ

CAMMY

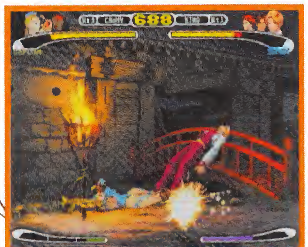
闘え！　元気な女の子！



さくら

『ストリートファイターZERO』シリーズ

SAKURA



洗脳され、ベガの手先となって闘うキャミィ



はちきれんばかりの元気と若さが、さくらの魅力



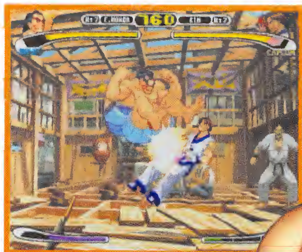
素早い動きで対戦相手を巧みに翻弄する

CAPCOM FIGHTERS▶▶▶

CAPCOM FIGHTERS ▶▶▶



ダルシムは祖国の貧しき者たちを救うために闘う



超ヘビー級の攻撃の破壊力は驚異的だ

オリエンタル・ミステリー

『ストリートファイターZERO』シリーズ

エドモンド本田

E・HONDA



『ストリートファイターZERO』シリーズ

ダルシム

DHALSIM





ヨガの修行で自身の体を自在に変化させるダルシム



日本の国技、相撲という格闘スタイルで闘う

CAPCOM FIGHTERS ▶▶▶

POWER OF BEAST

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸



ザンギエフ
ZANGIEF
『ストリートファイターZERO』シリーズ



祖国ロシアの誇りと威信のために闘う
ザンギエフ



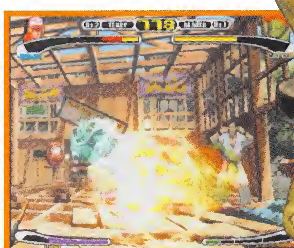
プロレスラーらしく豪快な大技を持っている



ジャングルで培った野生の力がブランカの武器だ



ブランカ
BLANKA
『ストリートファイターZERO』シリーズ



密林で人間離れした能力を身につけた
ブランカ

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸

CAPCOM FIGHTERS▶▶▶

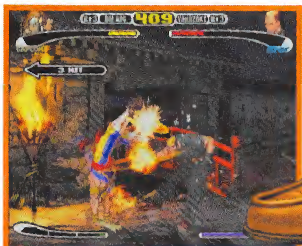


バルログ
『ストリートファイターZERO』シリーズ
BALROG

迫りくるシャドルーの魔手



己の拳だけを信じてアメリカンドリームを追うバイソン



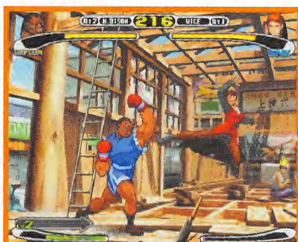
美しさに対して異常な執着を見せるバルログ



華麗なる空中殺法がバルログの格闘スタイルだ



バイソン
『ストリートファイターZERO』シリーズ
BISON



剛腕から繰り出される強烈なパンチがバイソンの武器

CAPCOM FIGHTERS▶▶▶

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸



「フハハ、ぬるいわ」。帝王ベガの嘲笑が聞こえてくる



サイコパワーで世界征服を企むシャドルーの首領、ベガ



ベガ

『ストリートファイターZERO』シリーズ

VEGA

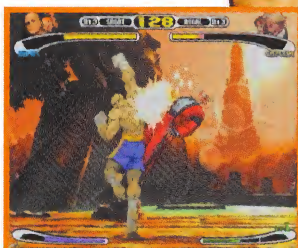
誇り高き悪の美学



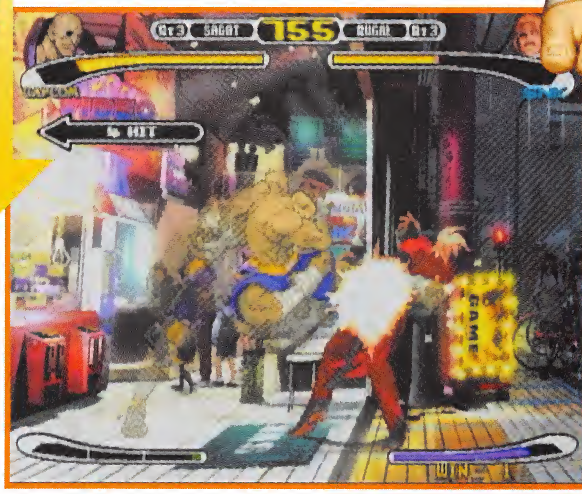
サガット

『ストリートファイターZERO』シリーズ

SAGAT



サガットの胸にはリュウにつけられた昇竜拳キズがある



ムエタイの帝王、サガットが放つ強力無比な攻撃

CAPCOM FIGHTERS ▸▸▸

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

夏休み到来！　山でも海でもゲームが楽しめるネオジオポケットでホットなサマーバケーションをエンジョイしよう。今月も新着情報満載でお届けしちゃうぞ！

©SNK 1999　©MOTO KIKAKU.　©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED　©CAPCOM CO., LTD.　©IOSYS 2000　©2000 ARUZE Corp ALL RESERVED
※『激突カードファイターズ』は一部（株）カプコンの許諾を受けて、（株）SNKが製造・販売するものです。『CAPCOM』は（株）カプコンの登録商標です。
※画面写真はすべて開発中のものです。

ロックマンの仲間たち



ネオジオポケットカラー

ロックマン バトル&ファイターズ

正義のロボット、ロックマン ネオポケでも元気いっぱい!!

カプコンの人気キャラ、ロックマンが大活躍するアクションゲーム『ロックマン　バトル&ファイターズ』。今月は、さらにくわしくゲームを紹介するぞ。

カプコン｜発売中｜4,800円｜アクション

※通信ケーブル対応

心強い仲間たち

『パワーファイターズ』では、ドクター・ワイリーとの闘いを助けてくれる心強い仲間が登場する。

ゲーム中にエディーが登場したらサポートアイテムをゲットしよう。

サポートアイテムによって助けに来てくれるサポートキャラクターは、それぞれ異なるぞ！



エディーが登場したらサポートキャラを呼ぶチャンスだ



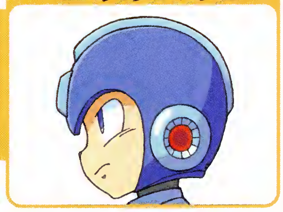
サポートキャラは、それぞれ異なる特性を持っている



ラッシュの背中ではジャンプの性能がアップするぞ

技コマンド表

ロックマン



- **スライディング**
  レバー↓（または↙か↘）＋J
- **チャージショット**
  Sを一定時間押してはなす
- **ロックアッパー**
  Sを一定時間押した後、レバー↑＋Sをはなす

※「パワーファイターズ」のみのコマンドです

ブルース



- **ダッシュ**
  レバー↓（または↙か↘）＋J
- **チャージショット**
  Sを一定時間押してはなす
- **ブルースストライク**
  Sを一定時間押した後、レバー↑＋Sをはなす

※「パワーファイターズ」のみのコマンドです

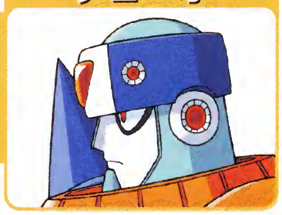
フォルテ



- **エアダッシュ**
  レバー↓（または↙か↘）＋J
- **チャージショット**
  Sを一定時間押してはなす
- **クレッセントキック**
  Sを一定時間押した後、レバー↑＋Sをはなす

※「パワーファイターズ」のみのコマンドです

デューオ



- **ギガタックル**
  レバー↓（または↙か↘）＋J
- **チャージショット**
  Sを一定時間押してはなす
- **ジャイアントナックル**
  Sを一定時間押した後、レバー↑＋Sをはなす

追加攻撃 ジャイアントナックルヒット後、A＋B

特殊武器

各ステージの敵を倒すと、その敵の特殊武器を入手できる。

特殊武器は、武器エネルギーゲージのあるぶんだけ使用することが可能。

ノーマルショットよりも強力な武器がそろっているぞ。

それぞれの敵には、弱点となる特殊武器が設定されているので、敵のタイプによって有効な武器を捜し出すことがポイントとなる。

ポーズ画面の「Aボタンでぶきせんたく」にカーソルを合わせ、Aボタンを押すことで使用したい特殊武器を選択できるぞ。

ただし武器を使用している間は、武器の交換をすることができなくなるので、注意しよう。



敵にはそれぞれ苦手となる弱点武器が設定されている



特殊武器の使い分けが大きなポイントになってくる

チャージショット

Aボタンで発射できるノーマルショットは、ボタンを押しっぱなしにすることで、より強力なチャージショットになる。

チャージショットは最大2段階までパワーアップさせることができるぞ。

特殊武器と違ってチャージショットには使用回数に制限はない。

またチャージショットを溜めている途中にダメージを受けても溜めは解除されないので、チャージショットをガンガン使っていきたい。

『パワーバトル』では自分のキャラクターのエネルギーゲージが少なくなった時にチャージショットを撃つと、高エネルギーのチャージショットを撃てるようになる。

さらに『パワーファイターズ』では、チャージショットを撃てる状態で、レバーを↑に入れることで、より強力な攻撃を使うことができるぞ。

おまけにデュオはジャイアントナックルヒット後にコマンドを入力することで、さらに追加攻撃を加えることができるのだ。

積極的に使って攻略に役立ててもらいたい。



Aボタンを押しっぱなしでチャージショットが撃てるぞ



最大2段階までパワーアップさせることができる



特殊武器でもチャージショットが撃てるものがある



チャージショットよりさらに強力な攻撃もあるぞ



特殊武器と使い分けていくのがいいだろう

壁蹴り

『パワーバトル』『パワーファイターズ』に共通して用意されている隠し技「壁蹴り」は、画面端の壁にジャンプし、もう一度壁を蹴ってジャンプすることで、さらに高くジャンプするというもの。

ジャンプで壁の近くに来たらもう一度Bボタンを押せば壁蹴りになる。

この時、レバーを壁と反対方向に入れたままだと『壁蹴り』ができなくなるので注意しよう。

特に敵から画面端に追いこまれたときには重要となるテクニックだ。

うまく使いこなせば敵の背後に着地することができるぞ。

緊急回避の手段としてだけでなく、攻撃の際のポイントとして使いこなして欲しい。



壁際に追い込まれた時の有効な回避手段になる



敵の背後に着地できれば反撃のチャンスだ

ネオジオポケットカラー

デルタワープ

イオシスホームページ　http://www.iosys.co.jp/



デルタパワーを集めてステージクリア!!

フィールド上に散らばったデルタパワーを集めていく、創造型アクションパズルゲーム『デルタワープ』。シンプルなシステムだけど、とっても奥の深いゲームだ。

イオシス / 8月10日予定 / 3,800円 / アクションパズル

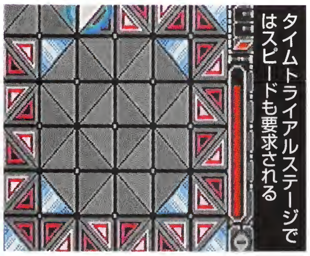
※通信ケーブル対応、無線対応

チップを集めろ

三角形のキャラクターをペタペタ動かして、フィールド上に散らばった白と黒のデルタパワーを、すべて集めればステージクリアとなる、シンプルなアクションパズル。

ステージによっては制限時間が設定されている場合もあるが、基本的には時間は気にせずプレイできるぞ。

まずはじっくり考えながら全ステージクリアを目指そう。

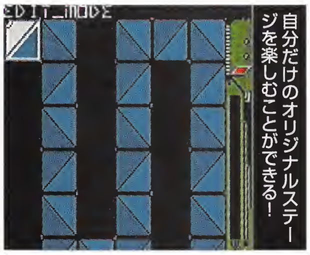


タイムトライアルステージではスピードも要求される

エディット機能

『デルタワープ』では用意されているステージの他に自分で作った「エディットステージ」をプレイすることもできる。

「エディットステージ」は通信ケーブルを使って、友達の『デルタワープ』ソフトに転送することもできるので、友達同士自作の「エディットステージ」の交換なんかも楽しめるのだ。

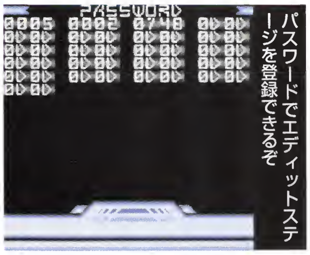


自分だけのオリジナルステージを楽しむことができる!

ネットワーク対応

イオシスの『デルタワープ』ホームページでは、タイムトライアルステージのレコードタイムをパスワードを使って登録したり、自分が作成した「エディットステージ」の登録や、他のユーザーが作成したステージをダウンロードしたりできるぞ。

インターネットでさらに白熱する『デルタワープ』を楽しんで欲しい。



パスワードでエディットステージを登録できるぞ

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ

SNKサポーターズバージョン/CAPCOMサポーターズバージョン

夢の競演カードゲームがNGPベストになった!!

SNKとカプコンによる夢の競演『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ』が大好評NGPベストコレクションとして登場!



SNK / 発売中 / 2,500円 / デジタルカードゲーム

※無線対応、『頂上決戦最強ファイターズ』とリンク

カードバトルでは、キャラカードとアクションカードの配分が重要なポイントになってくるので、バランス良くカードを入れてデッキを作ろう。カードの組み合わせによっては超強力な連続攻撃も可能になるぞ。



まずは地道に勝負しながらカードを集めていこう



カードの能力を良く考えてからデッキを組み立てよう

ネオジオポケットカラー

パチスロ　アルゼ王国ポケット PORCANO 2

人気パチスロシミュレータがネオジオポケットに登場だ!!

人気のパチスロ台『ポルカノ2』がパチスロシミュレータとしてネオジオポケットに登場!



アルゼ / 発売中 / 3,800円 / パチスロシミュレータ

人気パチスロ機種のシミュレータソフト第4弾。本物さながらリアルに再現しているので、実機の攻略にも役立つ優れもの。マニアから初心者まで幅広く楽しむことができる。これさえあれば、気分はすっかり「スロッター」!



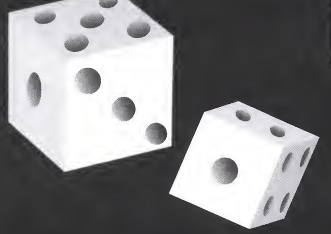
タイミング良くボタンを押して絵柄をそろえていこう



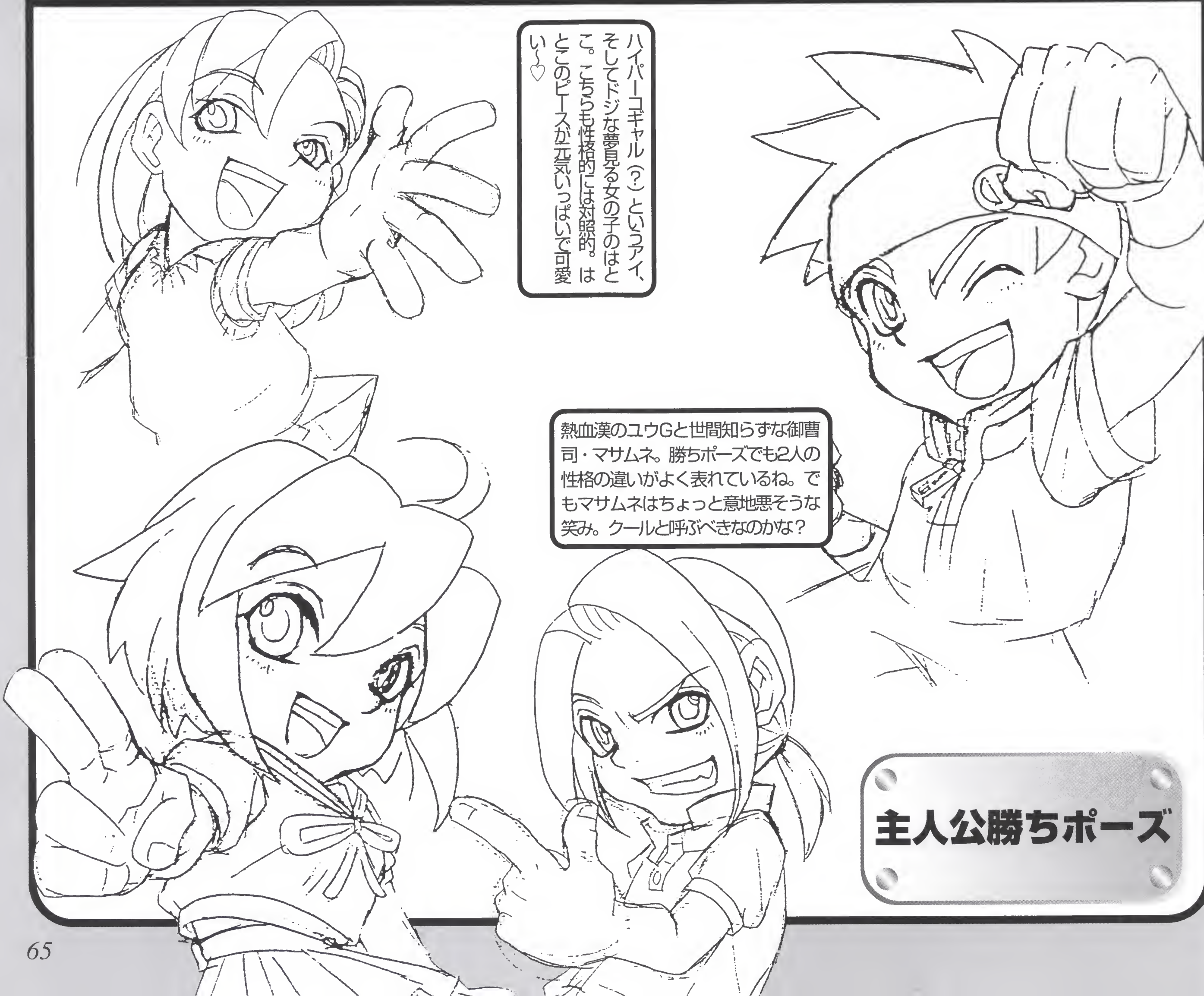
ルールは簡単なので誰でも気軽に楽しめちゃうぞ

THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス 設定原画集

まずは主人公の紹介だ！



「あのKOFがスゴロクになった!?」ということで注目を集めていたこの『THE KING OF FIGHTERS　バトルDEパラダイス』の設定原画をついに公開！　その膨大な資料の中から、今回は勝ちポーズやVSポーズなど、主人公たちのさまざまな表情をお届けしよう。もちろんボツキャラも登場。オマケに謎のカットも紹介しちゃうのでこいつぁ必見だ!!

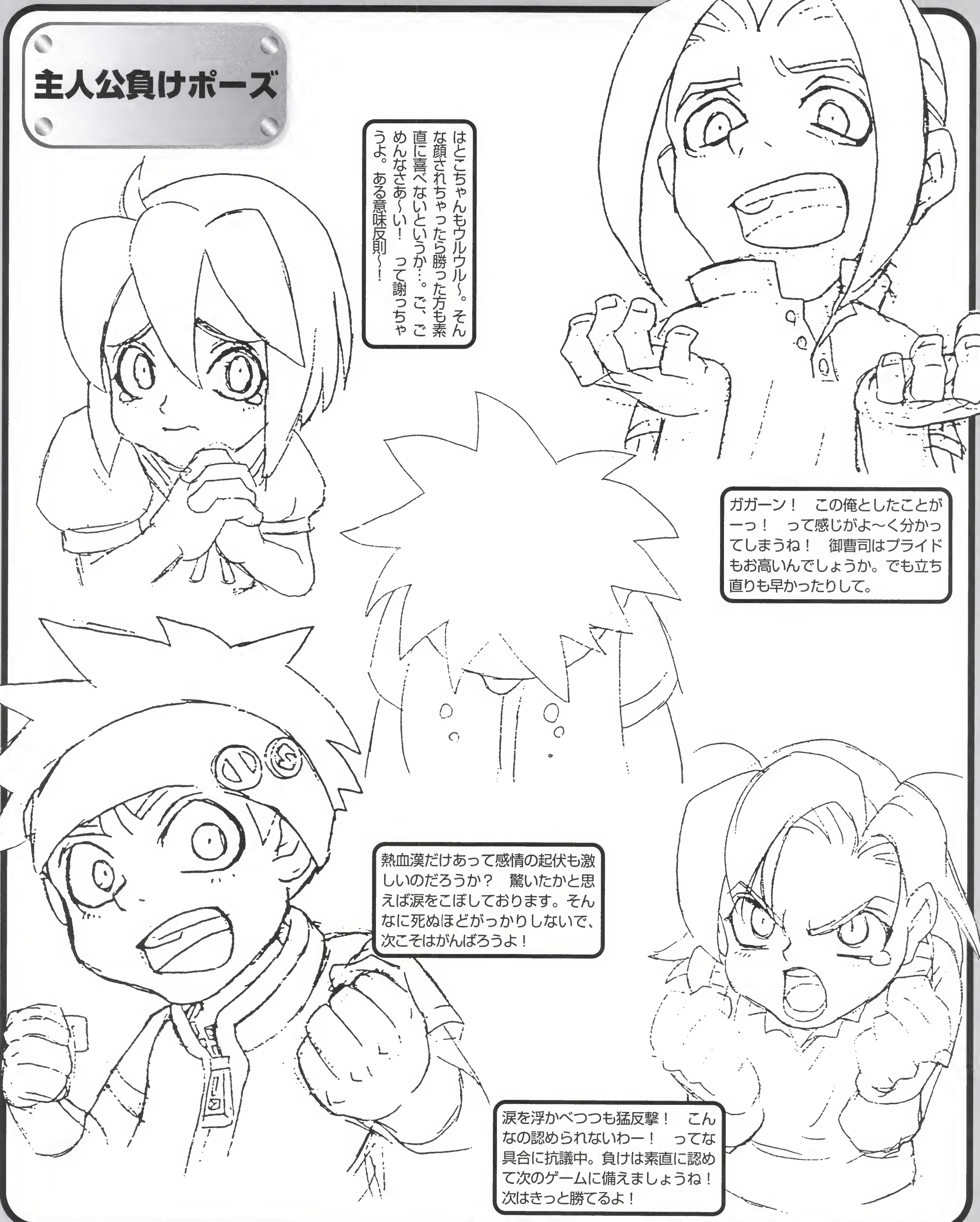


ハイパーコギャル（？）というアイ、そしてドジな夢見る女の子のはとこ。こちらも性格的には対照的。はとこのピースが元気いっぱいで可愛い〜♡

熱血漢のユウGと世間知らずな御曹司・マサムネ。勝ちポーズでも2人の性格の違いがよく表れているね。でもマサムネはちょっと意地悪そうな笑み。クールと呼ぶべきなのかな？

主人公勝ちポーズ

主人公負けポーズ


はとこちゃんもウルウル〜。そんな顔されちゃったら勝った方も素直に喜べないというか…。ご、ごめんなさぁ〜い！　って謝っちゃうよ。ある意味反則〜！
ガガーン！　この俺としたことがーっ！　って感じがよ〜く分かってしまうね！　御曹司はプライドもお高いんでしょうか。でも立ち直りも早かったりして。
熱血漢だけあって感情の起伏も激しいのだろうか？　驚いたかと思えば涙をこぼしております。そんなに死ぬほどがっかりしないで、次こそはがんばろうよ！
涙を浮かべつつも猛反撃！　こんなの認められないわー！　ってな具合に抗議中。負けは素直に認めて次のゲームに備えましょうね！次はきっと勝てるよ！

主人公VSポーズ



かかげたこぶしが余裕度を物語っております。く～やっぱり可愛い！　またこの等身の低さが拍車をかけてるって感じだね。

立てた親指も決まってる～！　余裕たっぷりみたいだけど、負けるとさっきみたいにドン底まで落ちこんじゃうよ～？　でもまあそこまで自信があるなら大丈夫かな？

ちょっといたずらっぽく、でも豪快に「うっしゃあ～！」って表情。この顔見るために対戦申しこんじゃう対戦相手急増！　…かな？

闘志みなぎってます。勝つ気マンマンです。熱血漢って後先考えずとりあえず突っ走るんだよね…。そこがいいところでもあるんだけど。

主人公VSポーズ（ボツ）



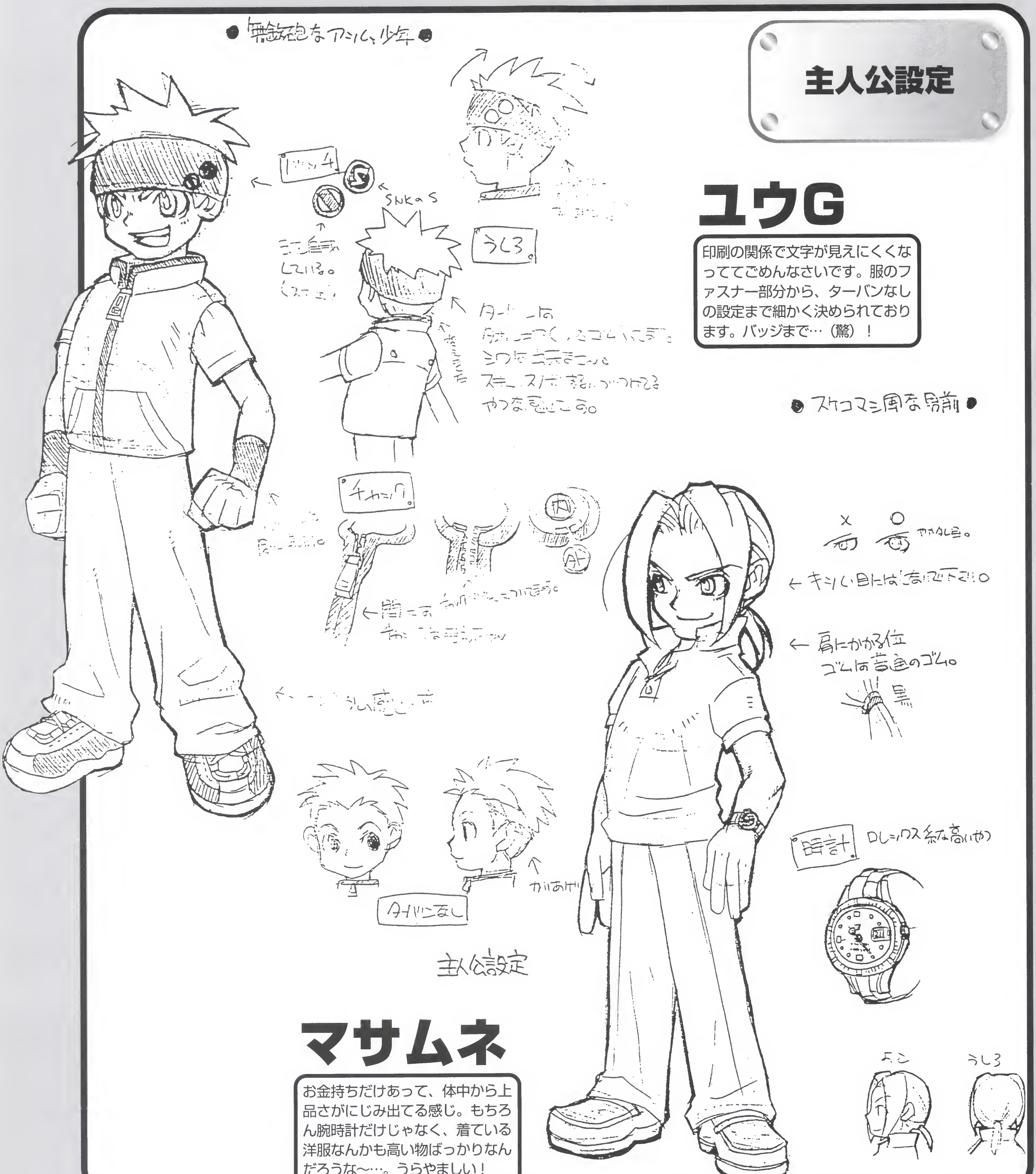
次にオレと勝負するのはどこのどいつだぁ〜！　ってな走りっぷり。転ぶなよ〜。そんなに急がなくても、対戦相手は逃げやしないよ。

ハイパーコギャルもなりふりかまわず猛ダッシュ！　しっかしスカートが短いもんだから…ちょっと危ないぞ！　うれしいけど。

なんだか見てると危なっかしい！　ぽてぽて具合が超不安。うしろからきた人（特にユウGやアイちゃん）にはねられないようにね。

なんてさわやかな走り姿なんでしょう。思わず見とれてしまいました。ここで歯がキラーンってまぶしく光ったら完璧なのに〜！

主人公設定



ユウG

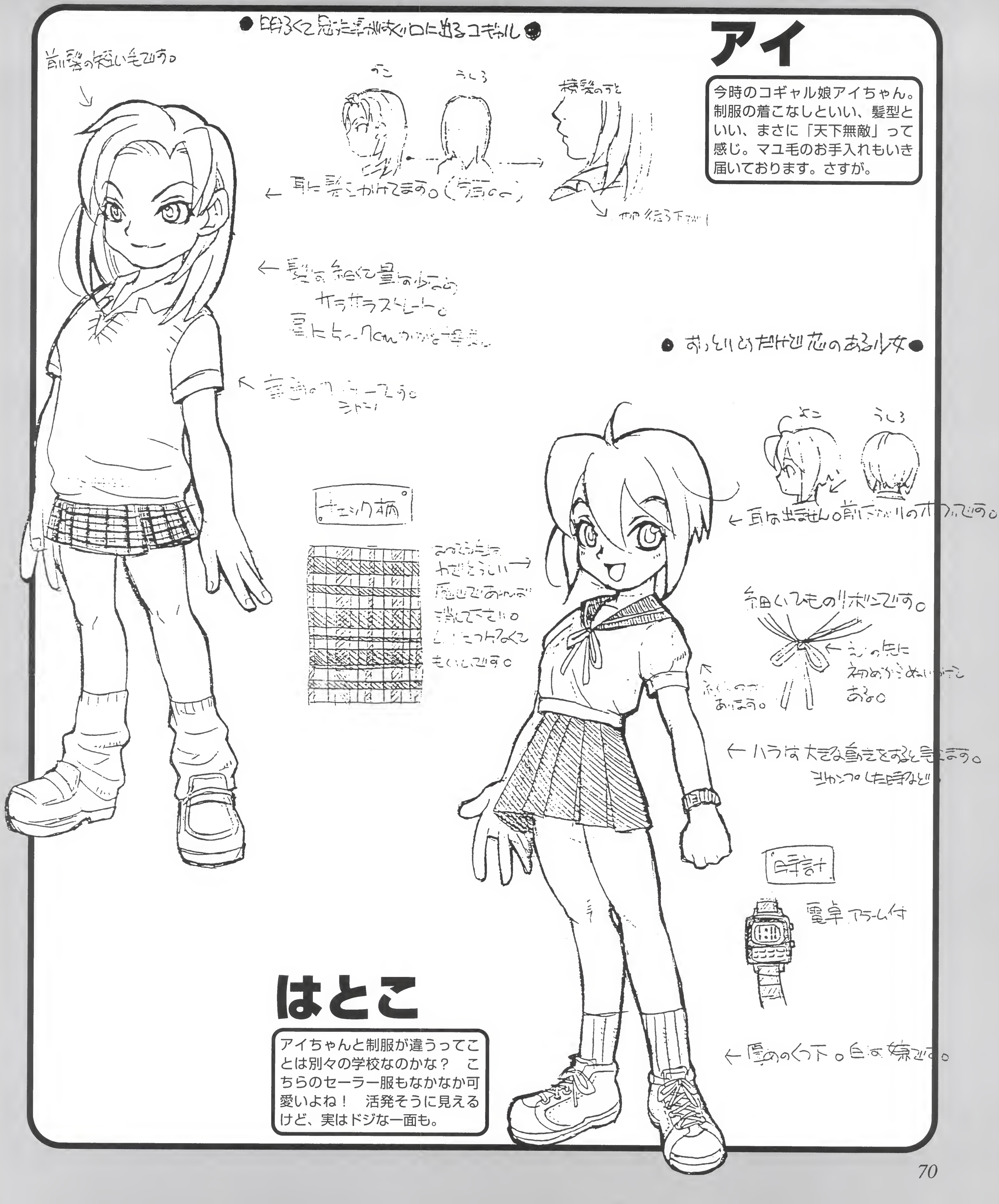
印刷の関係で文字が見えにくくなってててごめんなさいです。服のファスナー部分から、ターバンなしの設定まで細かく決められております。バッジまで…（驚）！

マサムネ

お金持ちだけあって、体中から上品さがにじみ出てる感じ。もちろん腕時計だけじゃなく、着ている洋服なんかも高い物ばっかりなんだろうな～…。うらやましい！

アイ

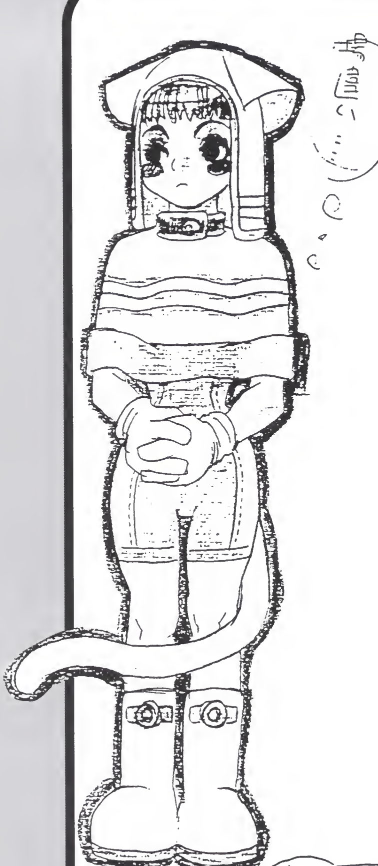
今時のコギャル娘アイちゃん。制服の着こなしといい、髪型といい、まさに「天下無敵」って感じ。マユ毛のお手入れもいき届いておりまます。さすが。



はとこ

アイちゃんと制服が違うってことは別々の学校なのかな？　こちらのセーラー服もなかなか可愛いよね！　活発そうに見えるけど、実はドジな一面も。

主人公設定（ボツ）

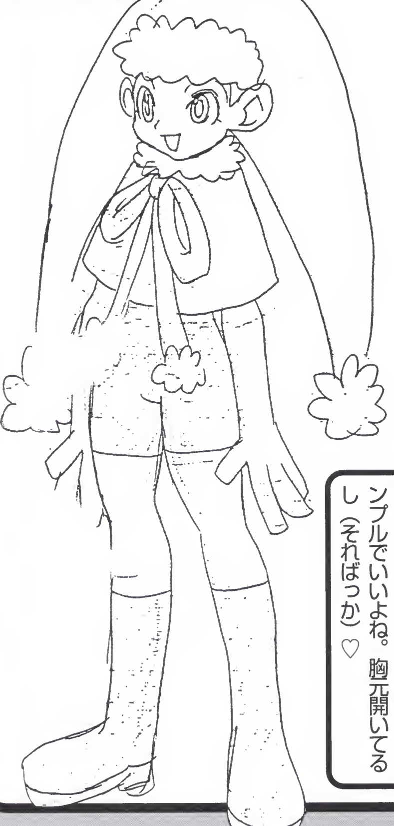


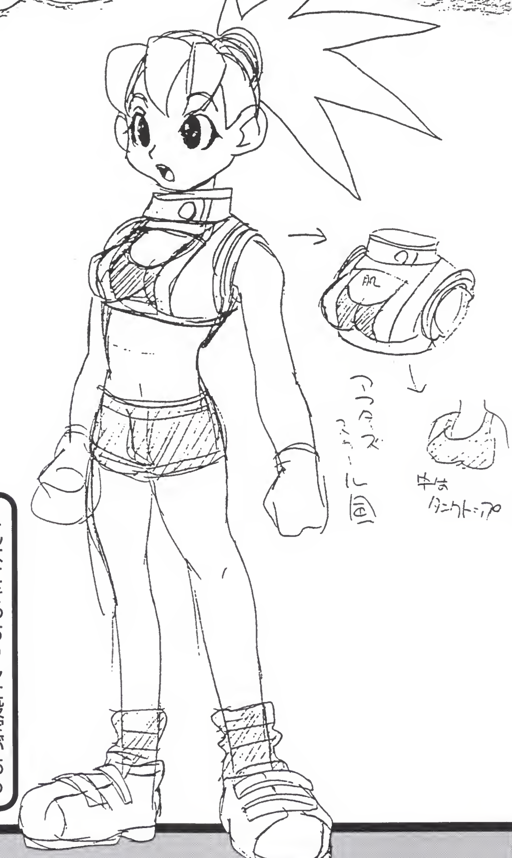


ここでの注目は1番左の猫少女！マニアにはたまりませんな～。猫耳＆しっぽがとっても可愛い！決して場違いなんかじゃないよ。むしろ登場して欲しかった！



アイちゃんセーラー服バージョン？ それにしても腰に手をあてふんぞり返る姿が様になっておりますなあ！ 逆らうといぢめられちゃいそう…。

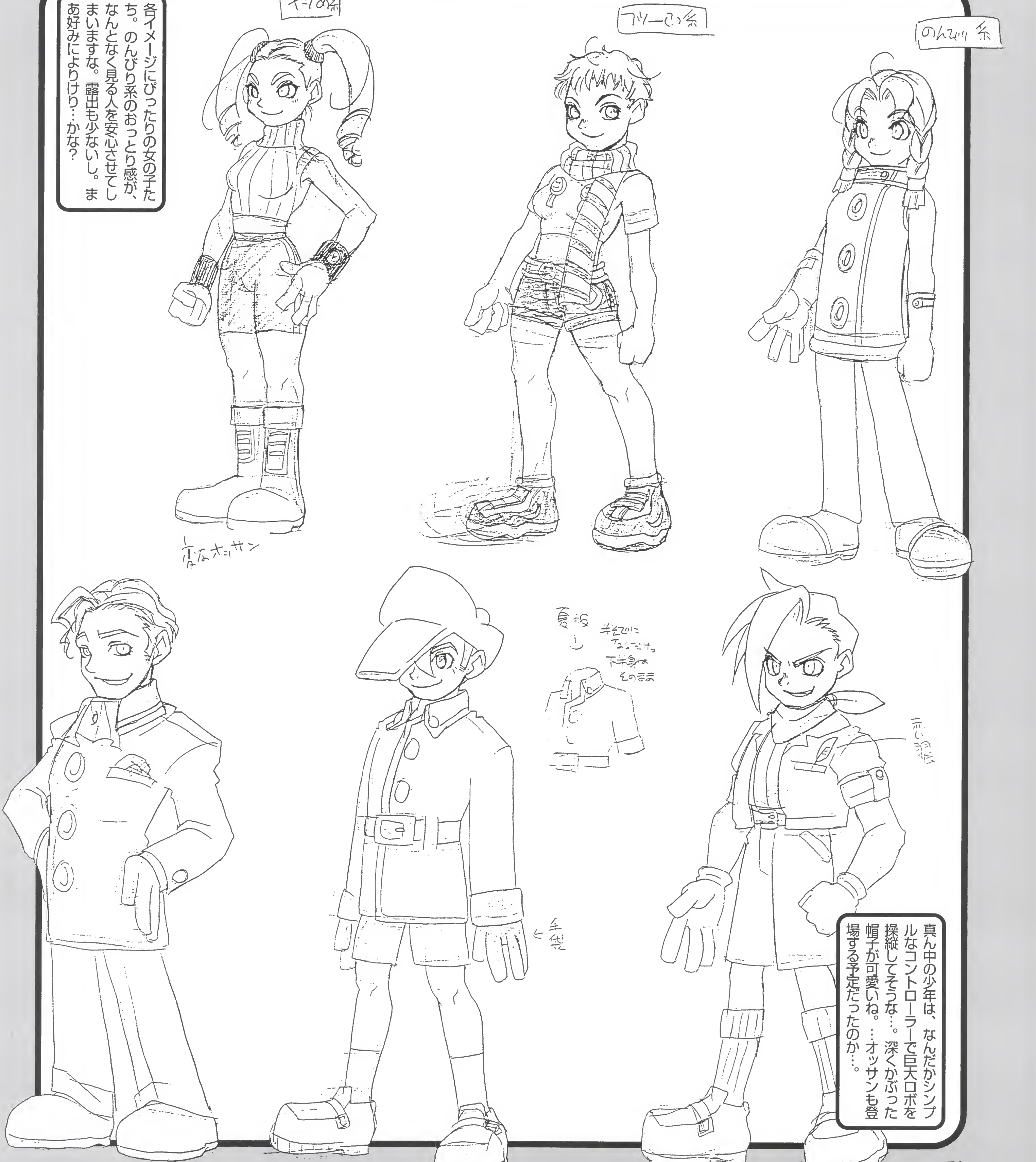






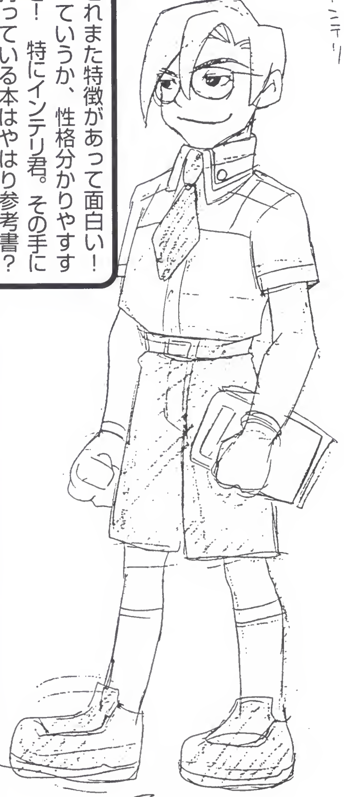
こんなにきっちりした設定があるのに結局はボツ…。社会の厳しさを知りました。右端の子なんかシンプルでいいよね。胸元開いてるし（そればっか）♡

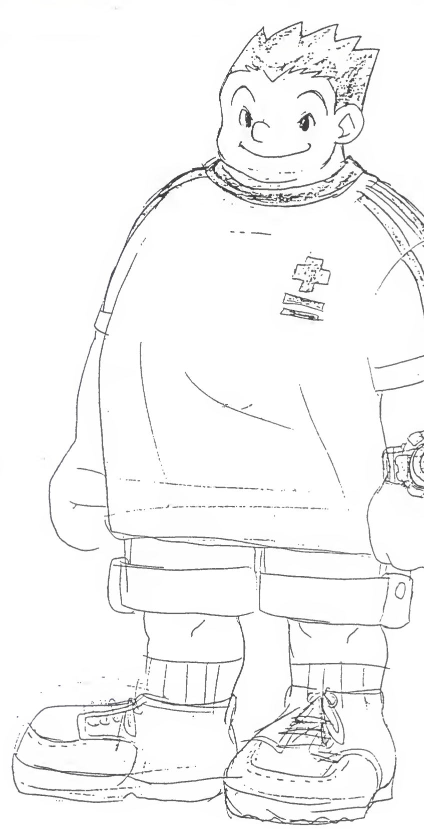
各イメージにぴったりの女の子たち。のんびり系のおっとり感が、なんとなく見る人を安心させてしまいますな。露出も少ないし。まあ好みによりけり…かな?



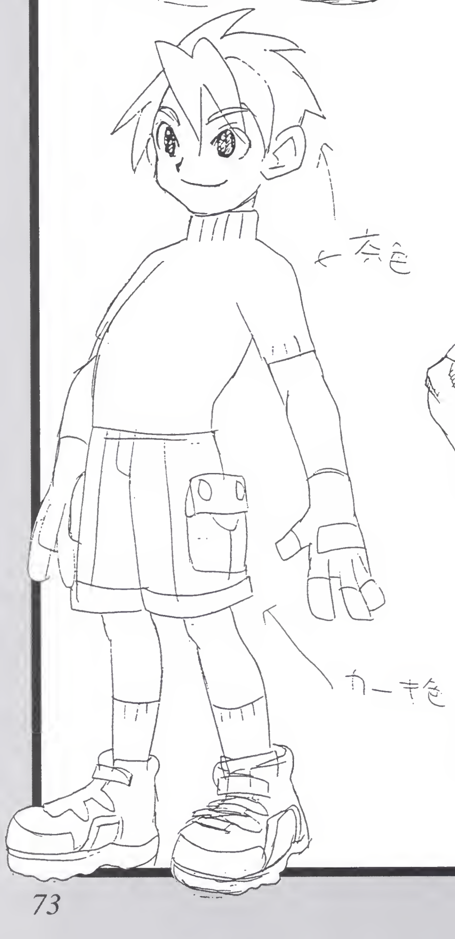
真ん中の少年は、なんだかシンプルなコントローラーで巨大ロボを操縦してそうな…。深くかぶった帽子が可愛いね。…オッサンも登場する予定だったのか…。

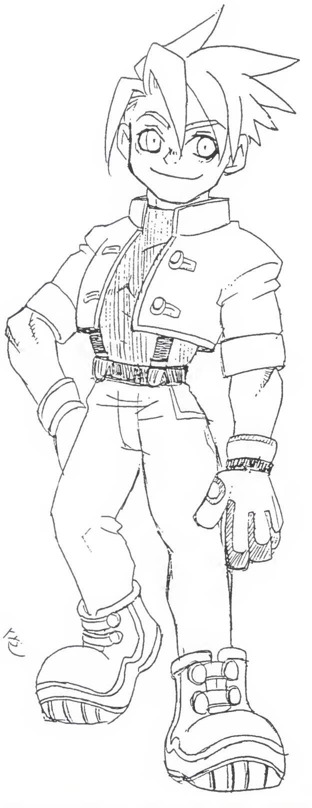
これまた特徴があって面白い！っていうか、性格分かりやすすぎ！ 特にインテリ君。その手に持っている本はやはり参考書？ それともバトパラ全データ集？

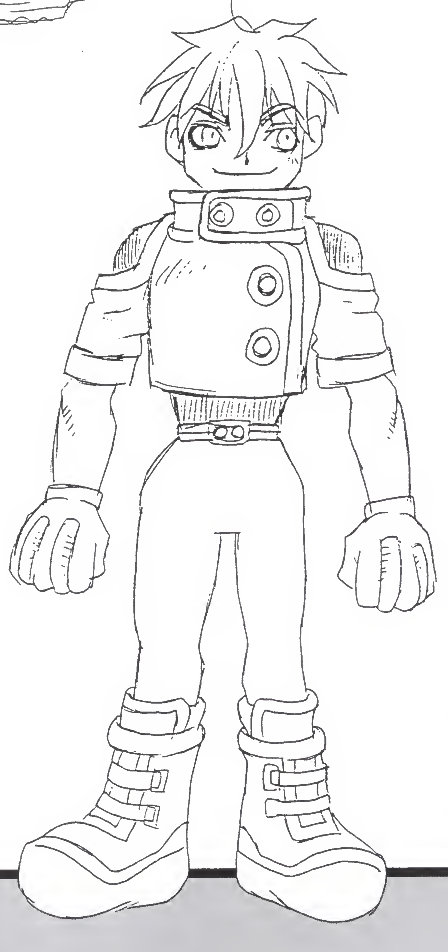




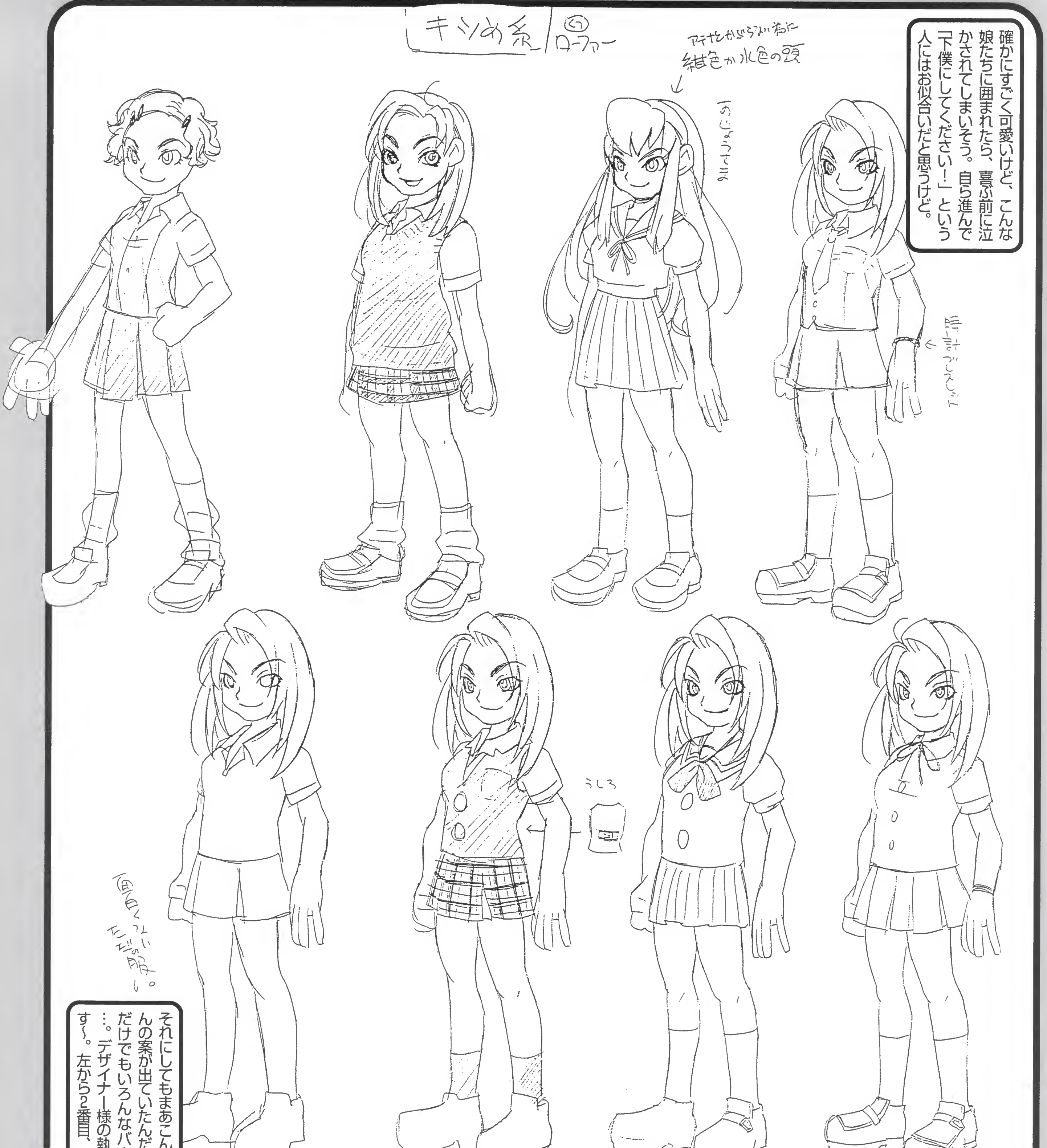






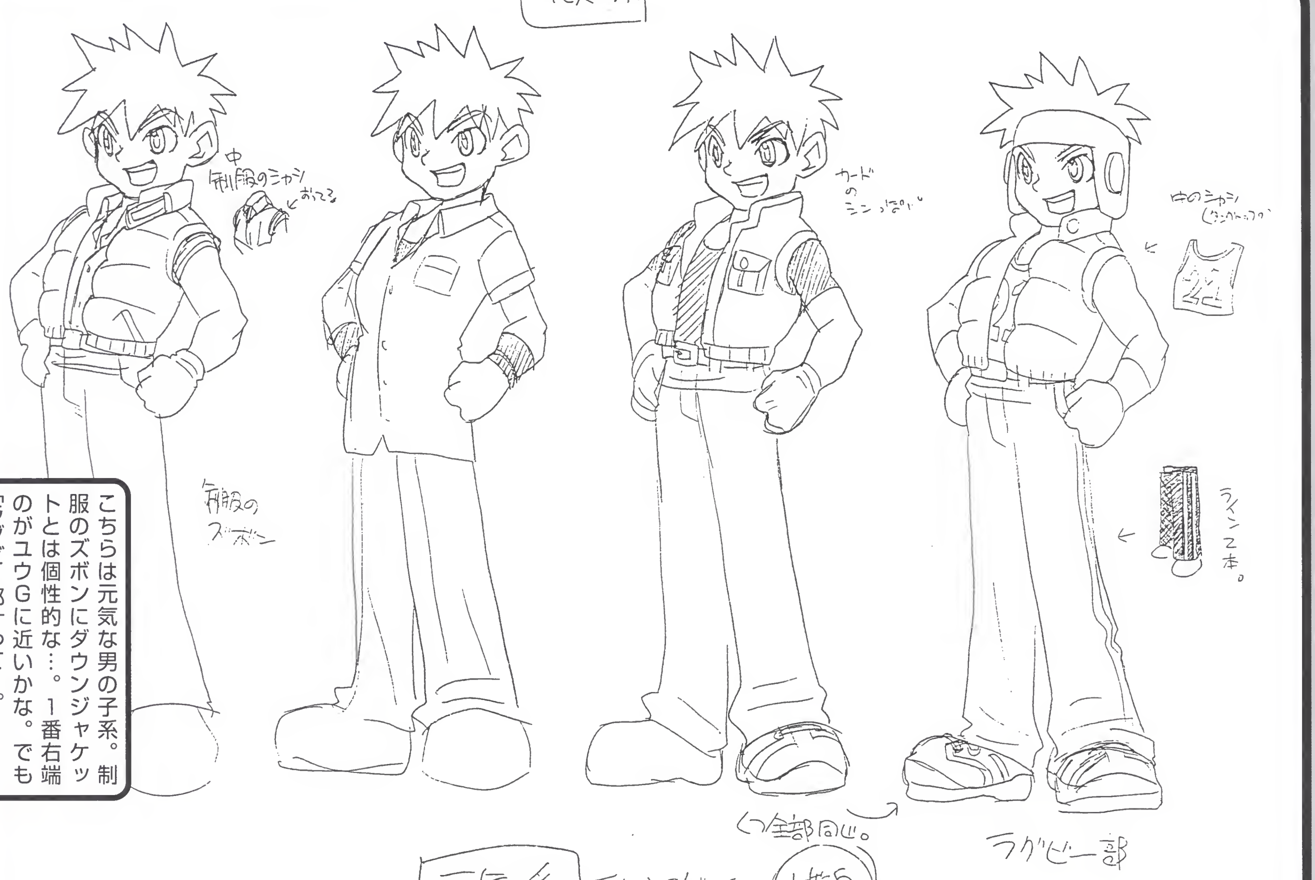


左端はいささか地味な印象を受けるけど、他もなんだかスゴロクゲームというよりはファンタジーもののRPGに出てくるヒーローみたい…。



確かにすごく可愛いけど、こんな娘たちに囲まれたら、喜ぶ前に泣かされてしまいそう。自ら進んで「下僕にしてください！」という人にはお似合いだと思うけど。

それにしてもまあこんなにたくさんの案が出ていたんだね！ 制服だけでもいろんなバージョンが…。デザイナー様の執念を感じます～。左から2番目、好みです♡



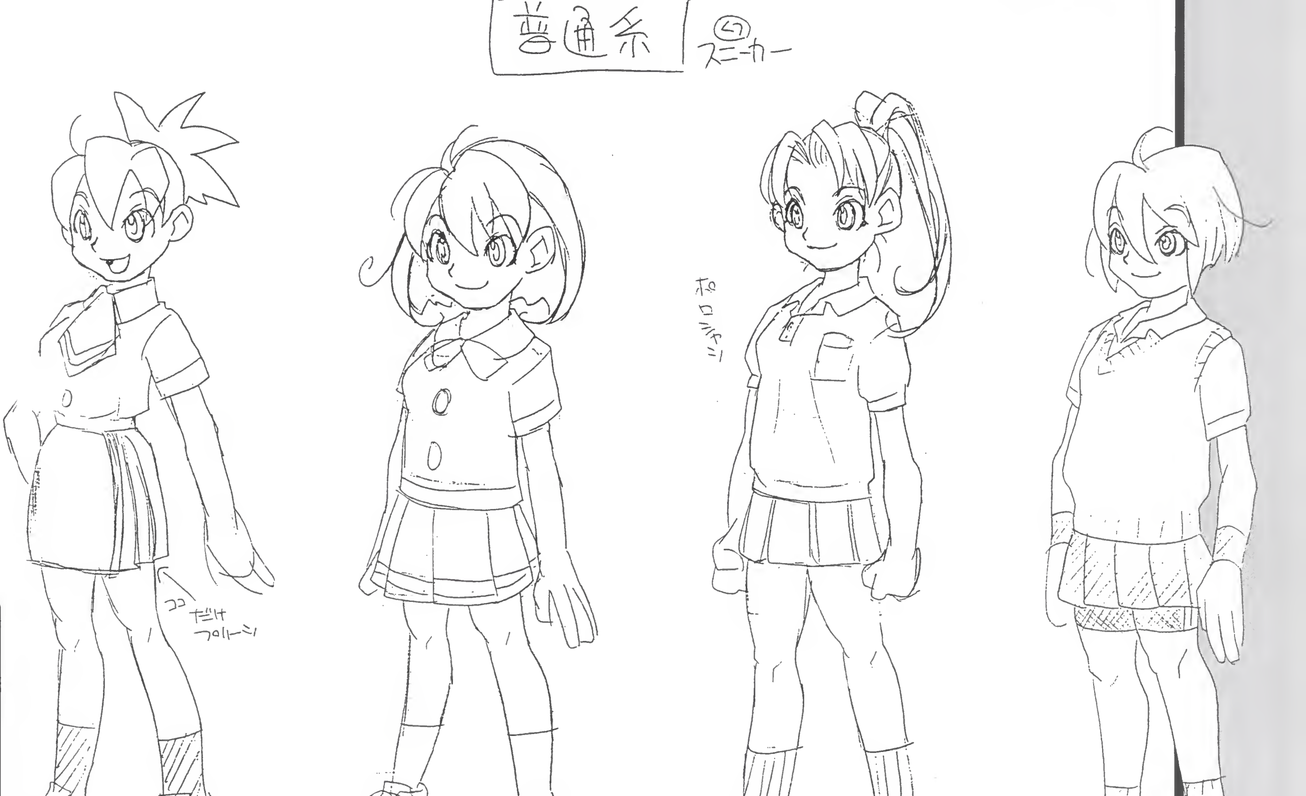
こちらは元気な男の子系。制服のズボンにダウンジャケットとは個性的な…。1番右端のがユウGに近いかな。でも「ラグビー部」って…。



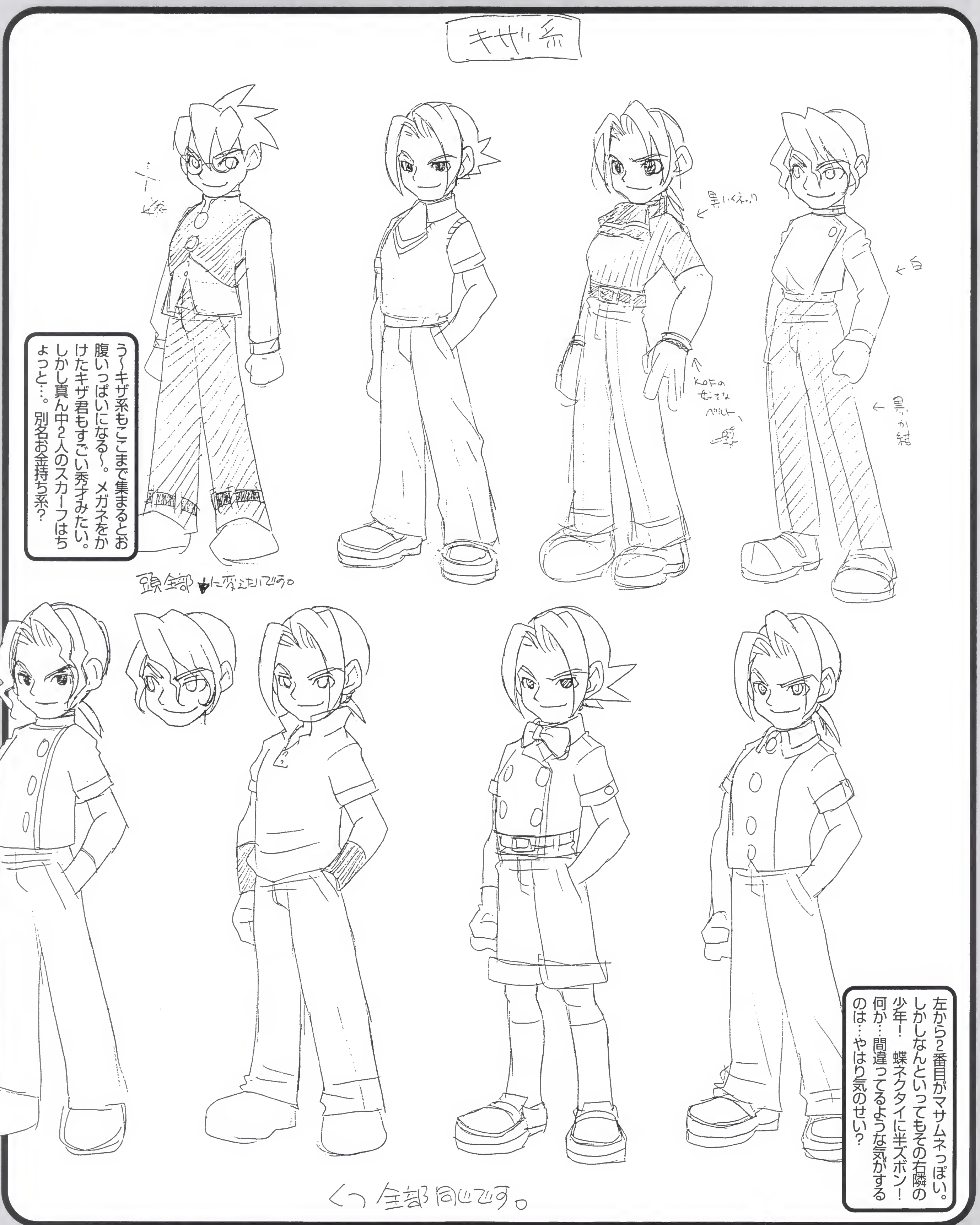
こちらも元気系。「元気系＝ツンツン頭」というのはお約束？ 素足をさらせるのも中学生（若さ）の特権…かなあ？ ティーンエイジャーって響きがいいね！



こちらは帽子の設定。形から模様まで、いろんなバージョンが存在してます。左下のモデル（？）さんたちのモミアゲが超キュートですよ～♡

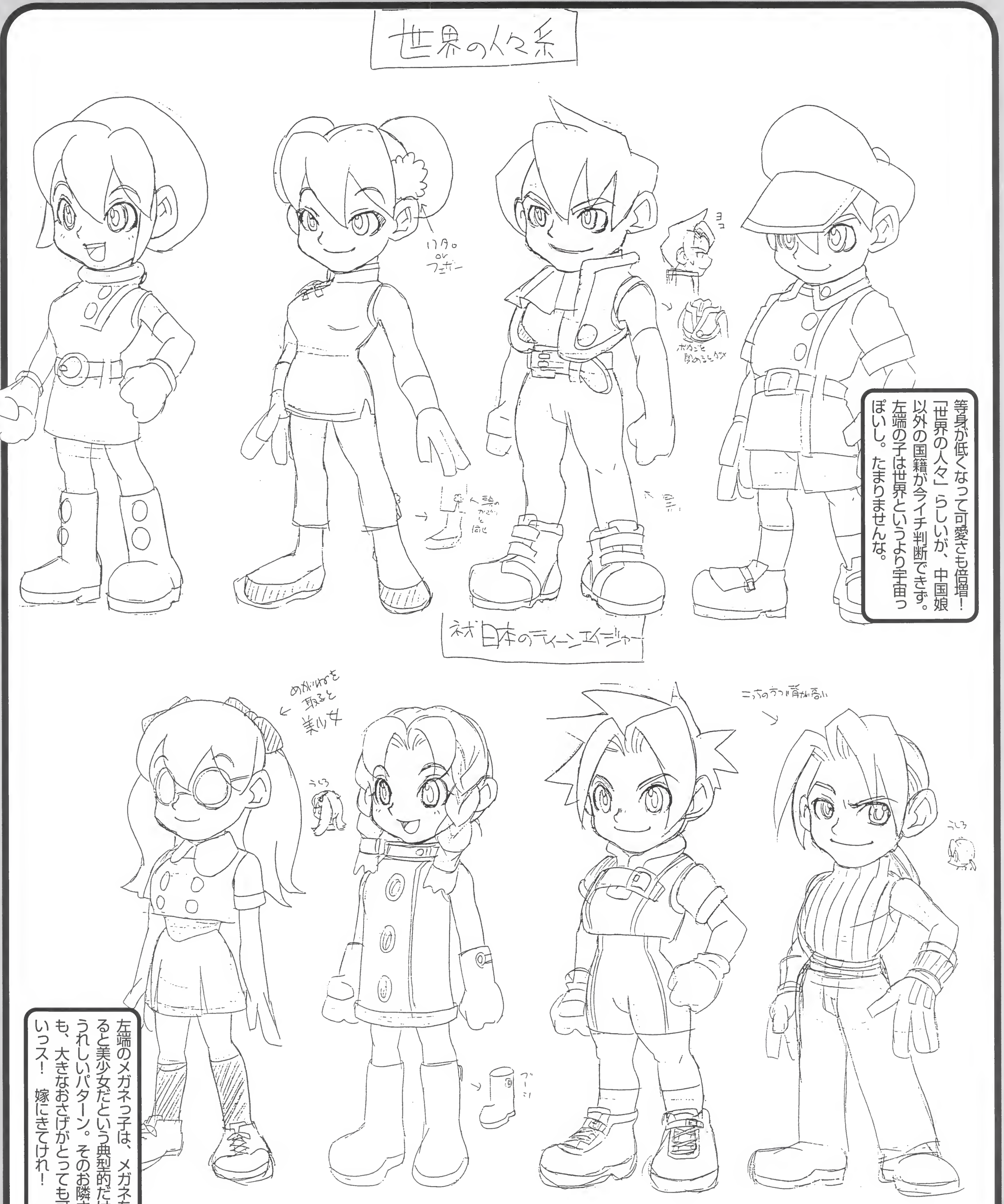


「普通」っていったいなんだろう？　とりあえず制服っ子やら部活っ子やら多彩。スカートの下にスパッツはいてるのはバスケ部かな？　こんな子いたよね！



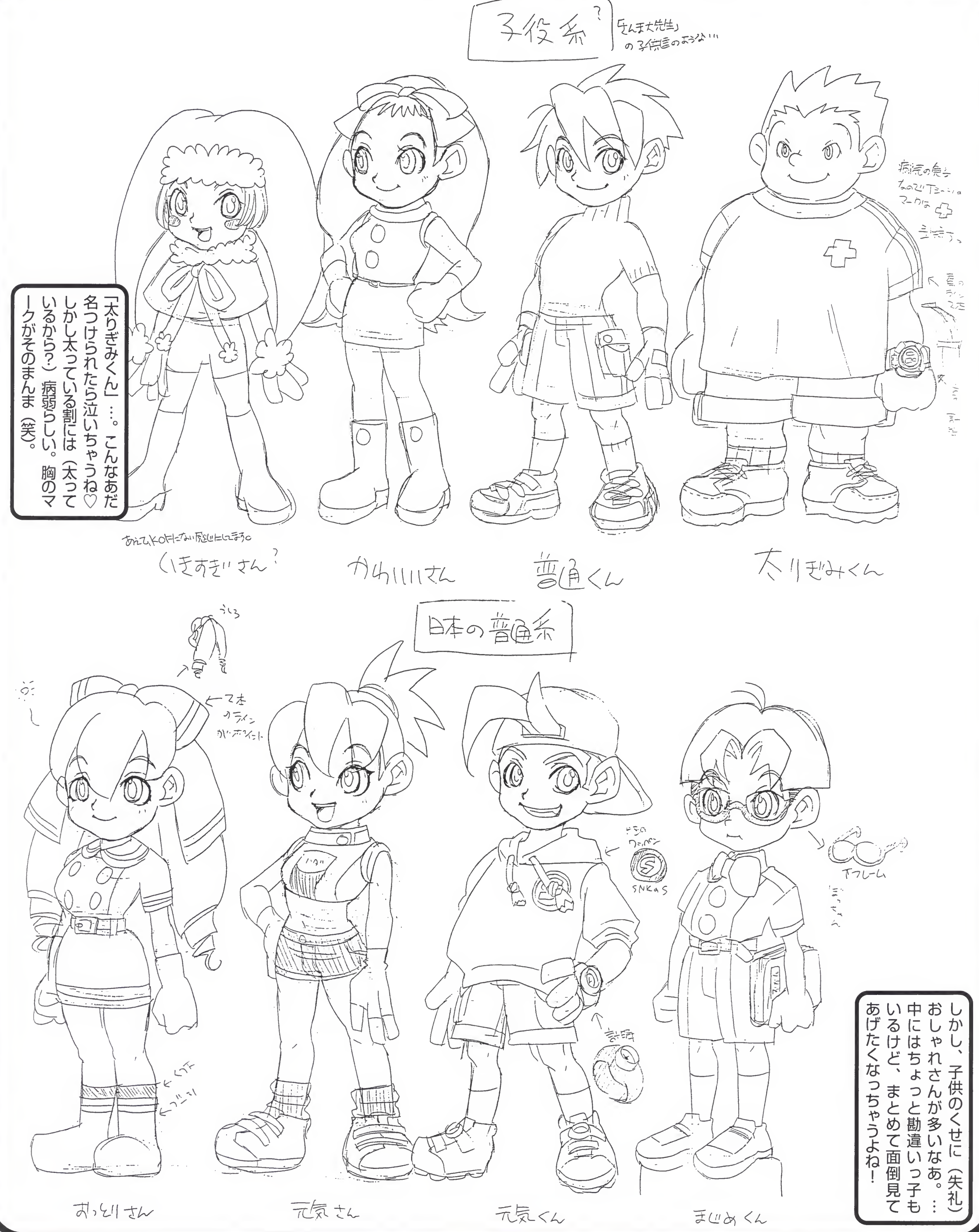
う〜キザ系もここまで集まるとお腹いっぱいになる〜。メガネをかけたキザ君もすごい秀才みたい。しかし真ん中2人のスカーフはちょっと…。別名お金持ち系?

左から2番目がマサムネっぽい。しかしなんといってもその右隣の少年! 蝶ネクタイに半ズボン! 何か…間違ってるような気がするのは…やはり気のせい?



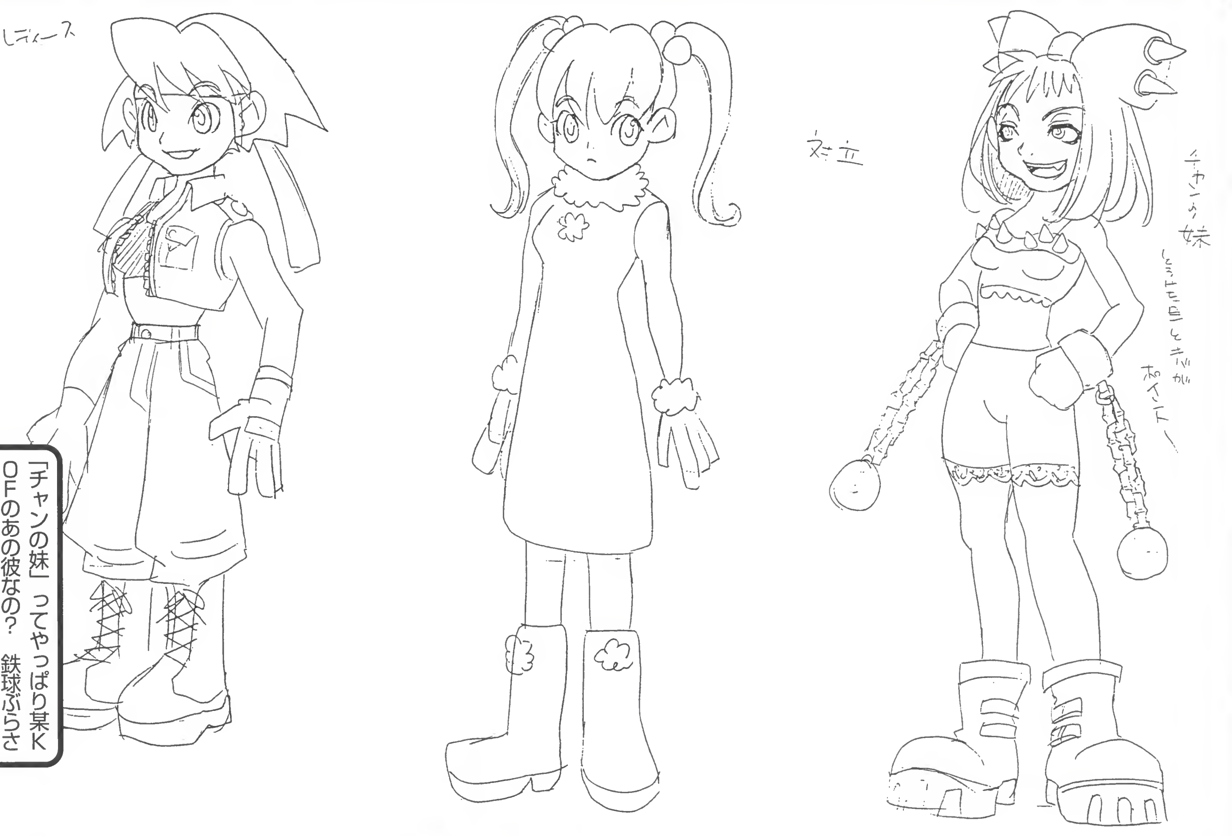
等身が低くなって可愛さも倍増！「世界の人々」らしいが、中国娘以外の国籍が今イチ判断できず。左端の子は世界というより宇宙っぽいし。たまりませんな。

左端のメガネっ子は、メガネを取ると美少女だという典型的だけどうれしいパターン。そのお隣さんも、大きなおさげがとっても可愛いっス！　嫁にきてけれ！



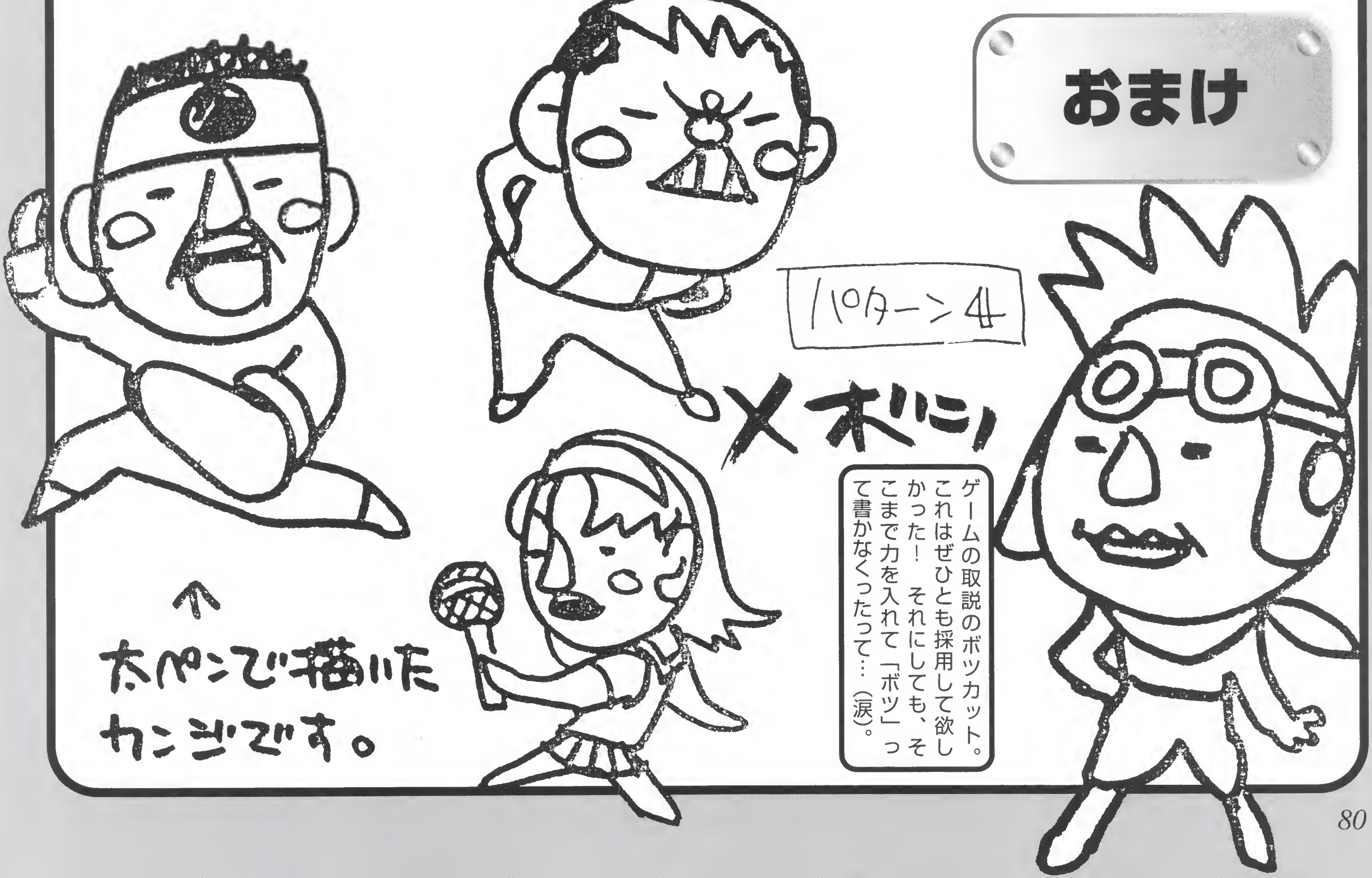
「太りぎみくん」…。こんなあだ名つけられたら泣いちゃうね♡しかし太っている割には（太っているから?）病弱らしい。胸のマークがそのまんま（笑）。

しかし、子供のくせに（失礼）おしゃれさんが多いなあ。…中にはちょっと勘違いっ子もいるけど、まとめて面倒見てあげたくなっちゃうよね！



「チャンの妹」ってやっぱり某KOFのあの彼なの？ 鉄球ぶらさがってるし。し…しかしこれはある意味犯罪だぞ？ とにかく、お兄ちゃんに似なくて良かったね♡

おまけ



ゲームの取説のボツカット。これはぜひとも採用して欲しかった！ それにしても、そこまで力を入れて「ボツ」って書かなくったって…（涙）。

6月16日〜7月15日

7月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

NGP版『オウガ外伝』初登場1位! 負けずに『バトパラ』も続いて 新作1、2フィニッシュ!!

1 2,835P 2000.5.25発売

メタルスラッグ3 ROM

3で追加された新アイテム、バッテリーと唐辛子。稲妻レーザーや炎が発射される、エレファントスラッグ専用アイテムなのだ。

2 1,342P '99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 CD

ある組み合わせで見られるEDイラスト。例えば京、京-1、京-2、真吾のエディットチームでは、何やら真吾がヒサンな目に…!

3 1,226P 2000.2.25発売

餓狼 MARK OF THE WOLVES ROM

おさらい。カインとグラントの出現条件は、キャラ選択画面の時にカーソルで画面の外を選択すればOKだ!

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	'98.12.23発売	863P
5	幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜 CD	'99.2.25発売	817P
6	〜幕末浪漫〜月華の剣士 CD	'98.3.26発売	188P
7	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	141P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	82P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ROM	'99.9.23発売	76P
10	幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜 ROM	'99.1.28発売	39P

NP ネオジオポケット TOP5

1	伝説のオウガバトル外伝〜ゼノビアの皇子〜	978P	2000.6.22発売
2	THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	864P	2000.7.6発売
3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー	821P	2000.5.25発売
4	ガンバレねおぽけくん(仮)	755P	2000.6.8発売
5	幕末浪漫 特別編 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	623P	'99.12.22発売

PS プレイステーション TOP5

1	SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	371P	2000.3.9発売
2	SNKベストコレクション 〜幕末浪漫〜月華の剣士	324P	2000.2.24発売
3	SNKベストセレクション メタルスラッグ	92P	'99.9.9発売
4	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	75P	'99.12.22発売
5	KOUDELKA(クーデルカ)	61P	'99.12.16発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	683P	2000.3.30発売
2	ティンクルスター スプライツ	567P	2000.3.25発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	116P	'99.6.10発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	18P	'98.10.1発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	16P	'98.3.26発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランドー宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

『餓狼ＭＯＷ』ついに首位陥落！ ＫＯＦシリーズをはじめベスト10内大激震！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!
どんどん投票してお気に入りソフトのランクをあげよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	870P
2位(1)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	852P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	600P
4位(5)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	480P
5位(4)	武力～ＢＵＲＩＫＩ・ＯＮＥ～	SNK	格闘アクション	282P
6位(－)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	258P
7位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	252P
8位(－)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	228P
8位(－)	幕末浪漫特別編　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	228P
10位(－)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	222P

【総評】

たくさんの投票ありがとう！ 今月もさくっとまいりましょう！

さてさて、今回の大事件！ ついに『餓狼ＭＯＷ』不敗神話が崩れ去りました！ なんと『ＫＯＦ'99』の大逆転です。通常では見られない光景に、担当も思わず集計し直してしまいました（笑）。どうやらこれは『ＫＯＦ２０００』稼働につられて…という理由だけではないようです。次ページの「読者の一言」を見ると、その理由が分かるでしょう。

自動的に2位は『餓狼ＭＯＷ』。ポイント的には僅差なのですが、ここにきて大番狂わせが起こってしまいました。

3位は前回と同じく『ＫＯＦ'98』。ＫＯＦ勢相変わらずの健闘ぶりです。

『月華第二幕』と『武力』は順位が入れ替わり、それぞれ4位、5位にランクイン。

そして、ここが今回もう1つの見どころ。これより10位まで、7位の『ＫＯＦ'97』を除いたすべてがベスト10外からの復活組なのです！ しかも『月華』においては新作『月華特別編』とそろって登場。これで月華シリーズ（ＰＳ版を除く）すべてがベスト10内に入ってきたわけです。これからの展開に期待しましょう。

もちろん『アスラ斬魔伝』も息の長い名作。しかし現在ゲーセンに置いている率が極端に低いので、ここはやはりコンシューマに移植すべきではないかとの指摘もあります。家庭でポリサムが遊べる日はまだまだ遠いのでしょうか…。

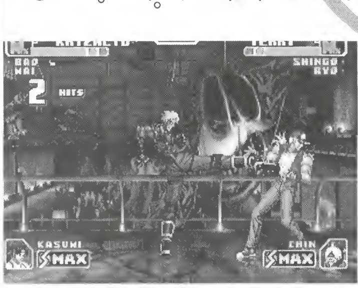
さて、累計の方ではベスト10上位組が順調にポイントをのばしております。

今回『頂上決戦』が新たに累計ベスト50にランクインしてきました。

それではまた次回！



今回「期待票」をいただいた『KOF2000』。驚異！


あっというまに転げ落ちてしまった『KOF'99EVO』

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	18,363P
2位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12,542P
3位(2)	リアルバウト餓狼伝説	12,512P
4位(5)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	10,713P
5位(6)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	10,706P
6位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,619P
7位(9)	サムライスピリッツ天草降臨	9,470P
8位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	9,421P
9位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	8,841P
10位(8)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,739P
11位(11)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	6,764P
12位(12)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	6,056P
12位(12)	真サムライスピリッツ	5,122P
14位(14)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	4,845P
15位(15)	武力〜BURIKI・ONE〜	3,833P
16位(16)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,446P
17位(17)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,866P
18位(18)	侍魂〜サムライスピリッツ〜	2,623P
19位(21)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,494P
20位(19)	餓狼伝説スペシャル	2,383P
21位(20)	風雲スーパータッグバトル	2,356P
22位(22)	メタルスラッグ2	2,036P
23位(23)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,892P
24位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,887P
25位(25)	餓狼伝説3	1,838P
26位(26)	サムライスピリッツ	1,762P
27位(27)	ブレイジングスター	1,535P
28位(28)	マジカルドロップⅢ	1,145P
29位(29)	天外魔境真伝	971P
30位(31)	龍虎の拳2	931P
31位(30)	メタルスラッグ	872P
32位(36)	剣客異聞録　蒼紅の刃	768P
33位(32)	パルスター	738P
34位(33)	餓狼伝説2	725P
35位(34)	メタルスラッグX	708P
36位(35)	わくわく7	644P
37位(37)	ティンクルスタースプライツ	567P
38位(38)	餓狼伝説	542P
39位(41)	マジカルドロップ2	527P
40位(39)	NINJA MASTER'S	512P
41位(40)	ワールドヒーローズパーフェクト	503P
42位(42)	キング・オブ・ファイターズR-2	470P
43位(43)	キング・オブ・ファイターズR-1	440P
44位(44)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　EVO	426P
45位(45)	ソニックウィングス3	393P
46位(46)	KOF'96　NEO・GEO Collection	375P
47位(47)	BREAKERS	365P
48位(48)	パズルボブル	362P
49位(49)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	359P
50位(ー)	頂上決戦最強ファイターズ	348P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡
〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

ストライカーを使い、多彩な連続技が作り出せる、今まではひと味違う戦闘モード。新キャラや新ストーリーもとても面白く、続編に期待を寄せてます。
K'がとてもかっこいい！
●PN／蒼楓颯葵（奈良県）

今までのKOFシリーズより、性能が超イイ！　ストライカーシステムも超便利！　京のクローンもいたりで、ストーリーも面白い！　何より新キャラさんたちがイカス（特に包）！　絶対ハマります、コレ（笑）！
●PN／肉まん4U（福島県）

ストライカーを使った超絶連続技！　完ペキに決めた時の壮快感がタマラナイです。
●矢代智さん（新潟県）

4人制になり、よりたくさんのキャラを使えるようになったのが○。
かわし移動もKOFシリーズのウリであるスピード感を増すのに一役買っている。次回作が楽しみだ。
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

餓狼　MARK OF THE WOLVES

個人的にはすごくやりやすくて、やみつきになってしまいました。
演出とかEDとかもまたプレイヤーの心をくすぐり、どうにもならないほど好きなゲーム。
●PN／琴音秋華（福島県）

新しいストーリーって新鮮でいいですね。明るい雰囲気も大好きです。まだまだ楽しめるゲームです。
●PN／綾小路くりす（茨城県）

やればやるほど奥が深いこのゲーム。ジャストディフェンスとガードキャンセルの読み合いがアツイ！　キャラも魅力的だし。
あと、やっぱりほたるちゃんっすよ。ほたるちゃんサイコー！
●PN／NIISAN（神奈川県）

幕末浪漫特別編　月華の剣士　〜月に咲く華、散りゆく花〜

アーケード版とはまた違った魅力があります。ネオポケ用にデフォルメされたキャラが好きです♡　画面演出もグッド！
●PN／霧霞信乃（東京都）

ずっと待ってたかいがありました〜！　すごく良いデキ♡　細かい動きまで再現されていて涙モノです！　あとはアーケードで続きが出てくれたら…。
●PN／幕末まろん（京都府）

真サムライスピリッツ　覇王丸地獄変

私の格ゲーへの入り口でした。今もやってて1番楽しいゲーム。世界観、ストーリー、美形と非美形の数の上でのバランス（笑）。絶妙の一品。
●PN／吹雪麗名（大阪府）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(7)	武力〜BURIKI・ONE〜	SNK	格闘アクション	264P
2位(4)	剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	格闘アクション	234P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	180P
4位(6)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	162P
5位(1)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	120P
6位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	111P
6位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	111P
8位(3)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	102P
9位(ー)	幕末浪漫特別編　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	90P
10位(ー)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	84P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑?）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡　ゲームに対する不満をぶちまけよう！

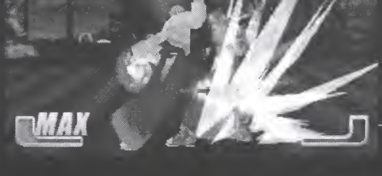
【読者の一言】

剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章

お金かかってない（ムービー抜かして）っていうか、文句いわれるのを承知で出したとしか思えないのですが…？　ムービーとキャラだけでガマンしてぇ〜みたいな。そうだったら悲しい…。悲しすぎるっ！
●PN／ニャム（栃木県）

往年のサムスピファンをバカにしているゲーム。月華のように作りが良ければいいが、このゲームこそキャラに頼ってる。
なんでこんなのがサムスピ新章なんだよ（怒）！
ちなみにきちんとプレイしました。
●PN／ごんぱち（埼玉県）

何気にワースト超常連の『餓狼WA』。早く脱出したいよね…。ご愁傷さま



 © SNK 1998,1999,2000

初心者向け格ゲー講座

Grade-1

グレード・ワン

「待ち」や「ハメ」など、ゲームセンターでの対戦格ゲーで起こるトラブルは絶えない。今回は対戦で問題になりがちな「スカシ」について解説してみよう

講師：修羅騎士　鷹／ヒデ本条／飲み頃KING／ILP-ケンちゃん

「スカしってなんなんすか？」の巻

解析／飲み頃KING

おはよ〜ございま〜す。毎度毎度ののみちんでございます。ここんとこあっついっすねえ。おいらあ、寒いのも嫌だけども、暑いのはもっと嫌です（笑）。いつの季節もエアコン必須ですな。

とにもかくにも、このコーナーを担当してから1年以上経つんですねえ…。我ながらよく続いたもんだと驚いていたりして（笑）。

初心者だった方も1年も経てば中級〜上級者になってきたのではないでしょおか? おいらあ、相変わらず万年初心者でボコボコの毎日でございます。

…などと寂しい話はおいといて、今月も元気にいってみましょお!

スカしについて

KOFもミレニアムを迎え（死語…か?）、みなさんも対戦で盛り上がってることと思いますが、そこで問題となってくる「スカし」。はたしてこのスカしとはどのようなものなのでしょうか?

ここでいう「スカし」というのは、

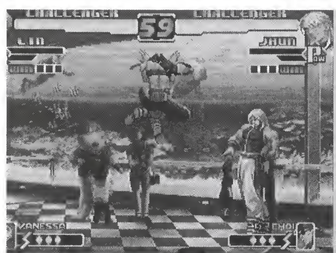
①スカし投げ
②スカし下段

のことを差します。

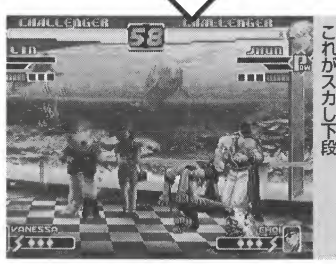
これらの行為を説明すると、主にジャンプのあとはジャンプ攻撃がくるというのが一般的な考え。誰が決めたわけでもないんですが、「跳んできたからには何かしらの攻撃を出してくるだろう」とついつい考えてしまいがち。すると必然的に立ちガードになってしまいますよね? それに目をつけて、逆手にとったのがこの「スカし」と呼ばれる行為です。やり方はいたって簡単。ジャンプしたあとに何も技を出さずにそのまま着地するだけ。これで「スカし」のできあがり。そして、立ちガードで固まっている相手を投げてしまうのが「スカし投げ」、「立ちガードしてるんだったら下段攻撃を出せばくらってくれるじゃん」というのが「スカし下段」なわけですな。大中小さまざまなジャンプがあるKOFではこれらの行為は非常に見極めづらく、そうであるが故に有効な手段として使用する人も多いです。

しかしこの攻撃を下段はともかく、投げにいたっては肉眼で見切れる人は非常にまれで、ほとんどの人は相手の行動を「読んで」回避するという方法をとっています。そのため、場数をふんでいない初心者の人は何が起こったのか分からないままいつのまにやら負けていた、という状況におちいってしまいがちです。

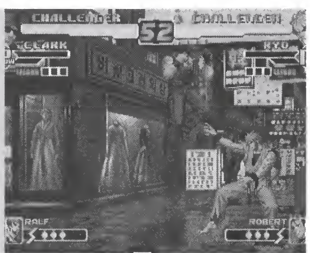
そんな現状から、「スカし」を嫌う人達が多いのも事実。しかし、戦略の一部として組みこんでいる人が多いのもまた事実。「ハメ」や「待ち」と同様に難しい問題ですな。



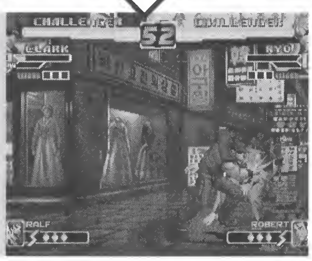
これまたジャンプして…



立ちガードを誘って下段攻撃。これがスカし下段



ジャンプしてガードを誘っておき…



ぽいっとな。これが伝説のスカし投げ

スカし対策ってあるんすかね?

「スカし」対策…それはいたって単純、「攻撃を出す」、および「ジャンプすること」です。攻撃を出すというのは、相手は何もせずに跳んでくるわけだから、空中ガードできないゲームでは攻撃出しゃ食らってくれます。ジャンプというのは投げ対策ですね。地上投げは空中の相手までひきずりこんで投げれるわけではないので、こういった対応ができます。

今月のまとめ

…とはいってみたものの、対策は分かっていても実践するのはなかなか難しいもの。ぶっちゃけていってしまえば、「慣れてしまえ」っつーことなんですが、そう簡単にはいかないから使える攻撃であり、使用者が多いんですねえ。それもまた嫌いな人を増やしている理由かもしれません。

む〜。この問題はもうちょっと深くつっこんだほうがよさそうな気がしてきたんで、来月もこの問題をとりあげていこうと思いますの（予定）。

鷹の新リアルファイト ROUND-14

テーマ●とりあえずＳＴジョーおっかね～

編：『ＫＯＦ2000』がそろそろ発売されるわけだけど、技解析のほうは進んでるかい？

鷹：ちーっす。ぼちぼち進んでます、毎回原稿あげるの遅くてすみません（泣）。あと最近仕事やってなかったから、すぐに疲れるんですよね、もうヤバイですかね？（笑）。

編：…（汗）。とりあえず頑張ってくれよう。で、なんか面白いこと見つかった？

鷹：ん～、とりあえず、ストライカージョー絡みならＡ級ありましたよ（笑）。キャラは俺の担当してる３キャラと庵、Ｋ'、キムなどっす。

　やり方は、端でダウン回避不能の技を連続技に組みこんで、地上に叩きつけたところにジョーを呼ぶだけっす（ダウンしてるところにヒットし強制的に立ち食らいになる)。そして、ジョーがヒットしているところに本体ももう一度同じ連続技を決めればＯＫっす。３～４セット目の連続技を超必殺絡みのものにすれば昇天っすね。ひぃいいいいい（笑）。雛子を例に挙げると、空ジャンプなどから、しゃがみ弱キック×１～２→立ち弱キック→キャンセル突っ張り（１段目）→立ち弱キック→キャンセル突っ張り（１段目）→立ち弱パンチ→キャンセルまえみつ叩き（１段目）→キャンセル突き落とし→（ダウンしたのを見てから）ストライカージョー→しゃがみ弱キック…。といった感じになってます。あ、クラークのＳＡＢ～Ｆエルボーからのラモンを当てるのや対空ＳＴセスからの連続技も面白いっす。

　あとはアーマー＆カウンターモードを発動したあとですね。小技の食らいモーションが大きくなるんで、それにつけこんで同じ技を繰り返してるだけで昇天ってのもありました（DSPーたろりん登場)。

たろ：あ～、なんなんすかね～、麟を使ってたんすけど、33ＨＩＴで死んじまったんすよ～。来月から麟は俺担当でいいっすかね～？（飲み頃ＫＩＮＧ登場)。

のみちん：まつでしゅ。麟はゆずれないでしゅ（泣)。

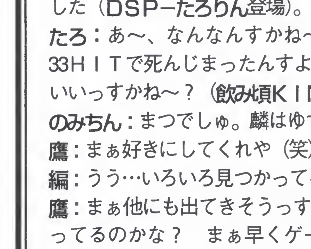
鷹：まぁ好きにしてくれや（笑)。

編：うう…いろいろ見つかってるんだね（汗)。

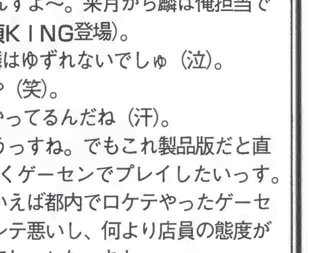
鷹：まぁ他にも出てきそうっすね。でもこれ製品版だと直ってるのかな？　まぁ早くゲーセンでプレイしたいっす。

たろ：あ～、ゲーセンといえば都内でロケテやったゲーセン感じ悪いんすよ～、メンテ悪いし、何より店員の態度がムカツクんすよね～。二度といかないすよ～。

鷹：ぬぅ、最悪だな…つーかスペースがない。また来月!!



噂の33ＨＩＴ連続技。たろがうれしそうにやってた（笑）



ＳＴジョーを上手く当てればさらに連続技を決められるぞ

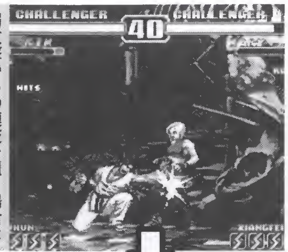
NF攻略陣がお答えする 格ゲーQ&A

Q『ＫＯＦ'99』で、キムの空連撃→鳳凰脚のキャンセルがどうしてもできません。どうしたらいいでしょうか？

●ＰＮ／月夜大蛇血狂庵（大阪府）

A：理由と思われることの一つに、空連撃から鳳凰脚のキャンセルタイミングが遅いということが考えられます。空連撃の1段目がヒットする前に鳳凰脚のコマンドを完成しておき、ヒットと同時にボタンを押すような感じで出さないとキャンセルできません。「そんなのムリじゃーｰ‼　鳳凰脚のコマンド難しいだもん」と、いう声が聞こえてきそうなのでコマンド入力の方法も説明しましょう。

　コマンド入力のコツは、鳳凰脚を↓←→＋Ｂで出す。これだけです。正規の技表などに載っているコマンドを丁寧に入力して出そうとしてはいけません。手を抜きましょう。もう一つ考えられることは、空連撃のキャンセルできるポイントが相手に当たっていないということです。空連撃１段目の終り際が相手に当たってしまった場合はキャンセルすることができません。



弱攻撃からの連技を狙う場合は弱パンチまでにヒット確認し…



空連撃がヒットしたと同時にコマンドを完成させよう

Q『餓狼　ＭＡＲＫ　ＯＦ　ＴＨＥ　ＷＯＬＶＥＳ』で、Ｂ・ジェニーちゃんの潜在能力『アンニュイ・マドモアゼル』が見たいのに、ど～しても出せません。どうしたらいいでしょう。

●ＰＮ／自然の精霊

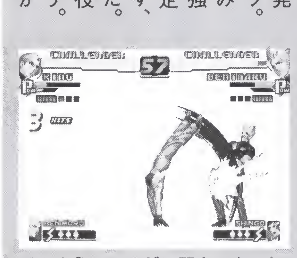
A：アンニュイ・マドモアゼルは、地上ジャストディフェンス（以下ＪＤ）後のガード キャンセル専用技なので、必然的にコマンドを超っ早（凄い早くコマンドを入力する）で入力する必要があるぞ。

　そこでワンポイント。ＪＤの←or↙とＡ・Ｂ・Ｃを一つのコマンドと考える。これを１秒くらいで入力できれば問題ない。Ａ・Ｂ・Ｃ・Ｄと横にボタンが配置されている筐体でプレイする場合は、右手の人差し指をＡ、中指をＢ、薬指をＣの上に置いておき、ＪＤの←or↙を入れたら超っ早で人差し指からずらし押しすると出しやすい。上にＡ・Ｃ、下にＢ・Ｄと四角にボタン配置されている筐体の場合は、人差し指をＡ、親指をＢ、中指をＣの上に置いておき、前と同じ要領で素早くずらし押ししよう。とにかく超っ早でコマンド入力することがこの技を出すコツなのだ。

攻略陣オススメ　このキャラを使え！

　今回の紹介キャラクターは、夏の祭典、ＫＯＦの新作『ザ・キング・オブ・ファイターズ２０００』のキングだ。２０００になり、色々な点が変更されたキング。服装もかっこ良くなり魅力も倍増だろう。では、少しキングの基本戦法を紹介してみよう。

　まず、立まわりの機軸になるのが、高性能な飛び道具のベノムストライク。技後の硬直が少ないので、これを連発して相手を牽制していこう。このベノムストライクと組み合わせて強いのがしゃがみ強パンチ。上方向に非常に判定が強いので跳ばせて落とす、いわゆる跳ば落とが可能だ。その他、地上戦での牽制に役立つのは遠距離立ち強パンチ。リーチがそこそこ長く発生がかなり早いので、適当振り回しているだけでも強い。しかし、足元がお留守になるので注意。今回一番嬉しい変更点はサイレントフラッシュのパワーアップだろう。弱攻撃から連続技に入るようになり、さらにリーチが長くなったので状況も限定されにくくなった。ＫＯＦ屈指の魅惑のお姉様キングを使って、連勝街道を突き進むべし！



このようにしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチから連続技になる

 ©SNK 1999、2000

ネオポケの名作をバッチリ徹底攻略!!

ネオポケ攻略

このネオポケ攻略では、今までに発売されたネオポケタイトルから、毎月どれか1つをピックアップして攻略していく。
今回攻略するタイトルはアクションシューティングの名作『メタルスラッグファーストミッション』だ。

攻略／DSPーたろりん

メタルスラッグ ファーストミッション

ネオポケベストにも選ばれた名作アクションを激攻略!!

戦場を舞台に繰り広げられるアクションシューティングゲームの傑作。鋼鉄戦車メタルスラッグに乗って敵兵を蹴散らそう。アーケード版で話題になった緻密なディティールはネオポケ版でも、もちろん健在だ。NGPベストコレクションとしても登場、人気を博している。

メーカー	SNK	容量	16M
発売日	1999年5月27日	ジャンル	アクション
価格	2,500円	備考	なし



©SNK 1999

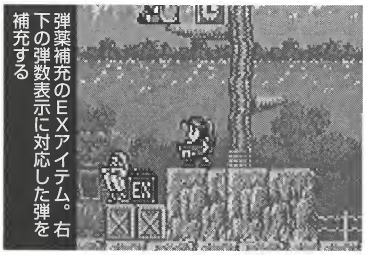
システムおさらい

パワーアップガン

パワーアップガンは、マシンガン、ショットガン、ロケットランチャーの3種類。使い勝手は本家メタルスラッグシリーズとほぼ同等。
パワーアップガンの弾数は、同種類のパワーアップガンアイテムを取るか、EXアイテムを取ることによって補充できる。

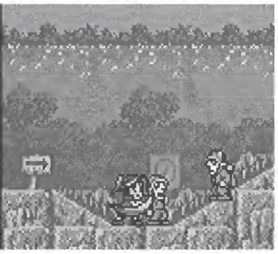
手榴弾

OPTIONボタンを押すと、Aボタンが手榴弾ボタンになる（もう1度OPTIONボタンを押すと、もとのショットボタンに戻る）。手榴弾は数に制限があるものの、耐久力が非常に高いので、威力の高い敵に対しては惜しみなく使っていくべし。
ちなみに、Aボタンが手榴弾を投げるモードになっている時にEXアイテムを取ることにより、手榴弾を補充することができるぞ。


弾薬補充のEXアイテム。右下の弾数表示に対応した弾を補充する

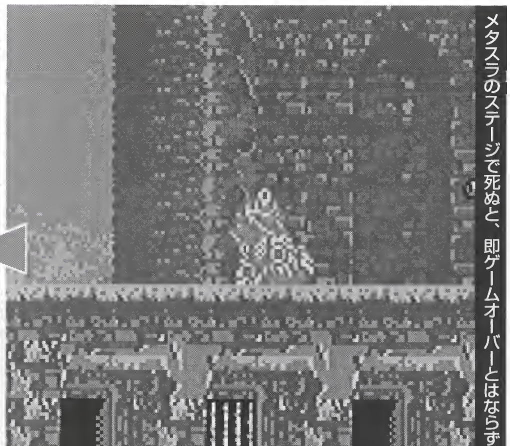
近接攻撃

ザコ敵（敵兵士やコウモリなど）の近くでAボタンを押すと、自動的に近接攻撃が出る。レバーを上に入れることによって、真上に攻撃を出すこともできるぞ。まあ、これといって真上攻撃が活用できる場面はないんだけど。

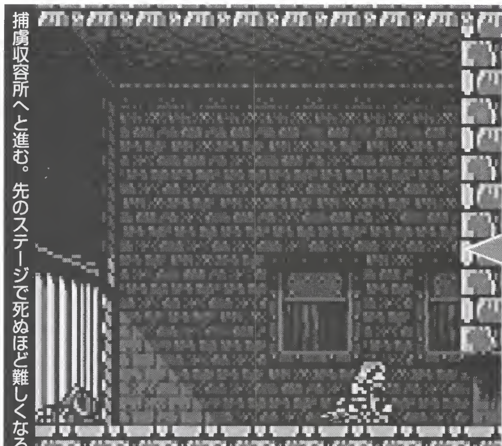

おなじみ近接攻撃。ネオポケ版では動作がとても速くて便利

乗り物

このゲームには、乗り物でプレイするステージがあらかじめ設定されており、そのステージでは絶対に乗り物に乗った状態で進むことになる。
逆に、他のステージでは、乗り物は一切登場しない。本家シリーズのように、自由に乗ったり降りたりできるわけではないのだ。
メタルスラッグに乗っている間は、Aボタンがバルカン orキャノン（OPTIONボタンで切り替え）となる。スラグフライヤーに乗っている時は、Aボタンがショット、Bボタンで爆弾となるぞ。
メタルスラッグのステージでライフが0になると『捕虜収容所』というペナルティステージに行かされてしまう。
また、スラグフライヤーのステージのいくつかでは、ライフが0になると『パラシュート降下』というペナルティステージに進むことになるうえ、次のステージが通常とは違うルートになる。



メタスラのステージで死ぬと、即ゲームオーバーとはならず…



捕虜収容所へと進む。先のステージで死ぬほど難しくなる

最短ルート攻略

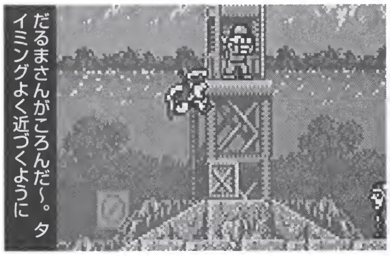
ルートがさまざまに分岐するこのゲームだが、当記事ではクリアまでの最短ルートに絞って攻略していく。MISSION ZERO→1→2→3→4→10→11→15→FINAL MISSIONという流れだ。

ゲーム全体を通して出現するザコ敵のうち、特に手ごわいものは、『強敵、その傾向と対策』の項で対処法を紹介しておく。まずはそちらを読んでほしい。

MISSION ZERO

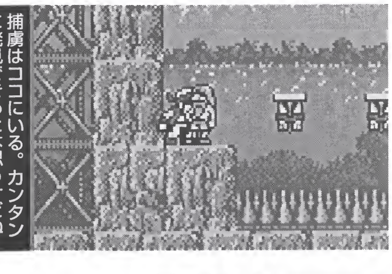
最初のステージでありながら、ボリュームもけっこうある。体力が少ない（一度クリアして、S-CONTINUEでゲームを始めた場合はのぞく）こともあり、けっこう手応えのあるステージとなっている。

まず、最初の鉄塔の上にいる茶色の兵士からして強敵。こちらのショットが届きにくい位置にいるため、不用意に近づくと一方的に攻撃されてしまうのだ。後ろを向いているスキに近づいて、ジャンプ近接攻撃を食らわそう。


だるまさんがころんだ～。タイミングよく近づくように

少し進んだところのヘリ2機は、手榴弾を使って速攻で倒してしまうとよい。右に誘導すると手榴弾が当たりやすくなるぞ。

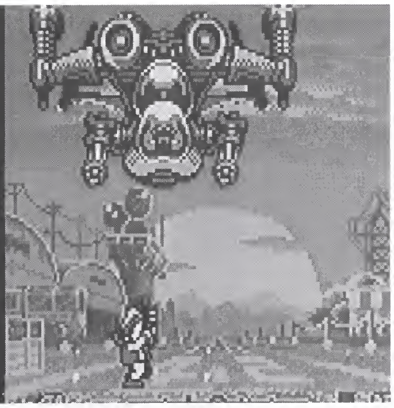
ロープを伝って進むゴンドラ（?）がある所では、ゴンドラに乗らずに下に飛び降りてみよう。そこでは、捕虜が助けを待っているぞ。


捕虜はココにいる。カンタンに発見できるとは思うけどね

メタルスラッグに乗るステージでは、背景の建物の窓から顔を出して攻撃してくる兵士に注意。出現直後に倒してしまうとよい。ただ、この兵士は、しばらくすると復活するので、倒したあとはモタつかずにすみやかに先に進むように。途中に設置されている地雷にも気をつけよう。

スラグフライヤーのステージでは、小砲台と大砲台が敵となる。『強敵、その傾向と対策』で述べたとおりの対処法で切り抜けていこう。

ステージの最後にはボスが待ち構えている。普段はフラフラと左右に移動しており、静止した時に機体左右の機銃から弾を撃ってくる（攻撃判定は着弾点の爆風のみ）。左のほうに隠されているマシンガンアイテムを取って対抗しよう。普段は真下からボスに撃ちこみ、ボスが静止したら遠くに逃げればOKだ。弾と弾の間に入って回避する方法もあるぞ。

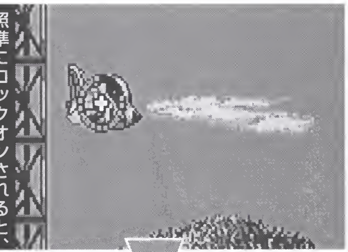

弾の間に入ったら、機銃の動きに合わせて少しずつ移動しよう

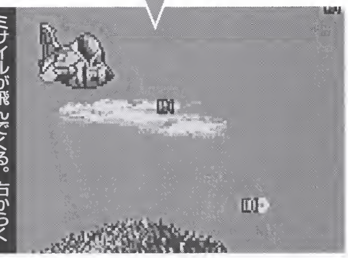
MISSION 1

スラグフライヤーに乗って進むステージ。

注意すべき敵は、プレイヤーを追ってくる照準。これにロックオンされると、画面外から数発のミサイルが放たれるのだ。このミサイルは、ロックオン時に表示される矢印により、右から飛んでくるか下から飛んでくるかが分かるようになっている。右向きの矢印が表示された場合は、飛んでくるミサイルをショットで打ち落とし、下向きだった場合は右に移動して回避するといい。

画面の下の方にいる敵を倒すには、Bボタンの爆弾も有効利用していこう。特に、ステージ後半の森の中は、地上の戦車を爆弾で倒していくとラクになる。


照準にロックオンされると、矢印が表示されたあと…

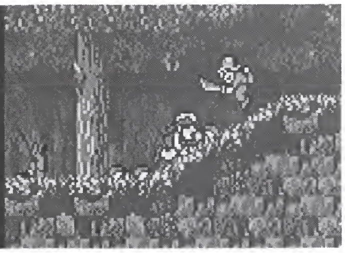

ミサイルが飛んでくる。右からくるものはショットで破壊しよう

MISSION 2

鬱蒼とした森の中が舞台。序盤では、ジャンプで足場を上へ上へと登っていくと、多数のアイテムを発見することができるぞ。

少し進むと、MISSION ZEROと同じようなゴンドラが設置されている。ここでも、ゴンドラに乗らずに下に降りたところに捕虜がいるのだ。しかし、この捕虜を助けにいくと、そのあと、針の山で絶対にダメージを受けてしまう（手前の足場ギリギリからジャンプしても、次の足場には届かない）。残り体力が少ない時は、ここの捕虜は見捨てるしかない。

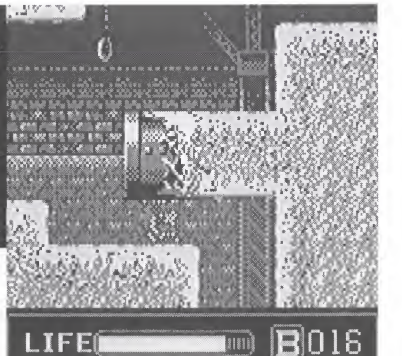
スクロールが止まる場面では、左右からザコ兵士のラッシュがはじまる。画面中央付近で対処しよう。ジャンプしながらナイフで斬りかかってくる兵士は、うまく左右に回避するように。


中央でかわす方法以外に、左のほうで兵士を斬りまくる方法もある

MISSION 3

スタート地点で、背景のビルの窓を撃つと、マシンガンアイテムを入手できる。ぜひ回収していこう。

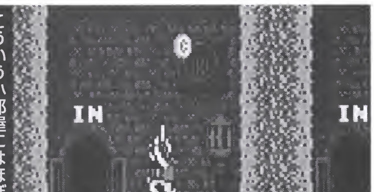
このステージでは、扉に入ることで表ルートと裏ルートを行き来することができる。最初の扉に入り、水路を下へと進むと、そこがMISSION 4への入り口となっている。ステージ後半にも、もう1つMISSION 4への入り口があり、どちらに入ってもかまわない。入り口に入らずに普通にステージをクリアすると、ショートカットができないMISSION 5に進むことになってしまうので注意！



ここがMISSION 4への入り口。しゃがみ歩きで入ろう

MISSION 4

登場する敵は、兵士、コウモリ、魚、ネズミといったところ。兵士以外の敵は、接近してきたところを近接攻撃で倒していけば楽勝だ。



こういう小部屋にはほぼ絶対アイテムが隠されているのだ

このステージには得点アイテムが多数隠されているぞ。特に、途中にいくつもある小部屋では、天井付近をショットで撃つことでアイテムがわんさかと出現するのだ。

MISSION 10

スラグフライヤーのステージ。スクロール方向が斜めに変化するし、障害物も多いのが特徴だ。障害物に押しつぶされると、1回でゲームオーバーになってしまうので注意すること！

また、道中の随所にアイテムが隠されているのも見逃せない。ただ、出現させても、すぐに落下して消えてしまうため、出現位置を覚えておかないと回収は難しい。

最後に待ち構えているボスは、画面左上のほうをキープすると安全だ。ボスが右にいくと、火弾を3発飛ばして攻撃してくる。発射されたあと少し停滞してから、突然猛スピードで左に飛んでくるので、びっくりしないように。

そのあと、ボスは画面下部を右から左へと通過する。この時は画面の一番上から爆弾を落として攻撃しよう。こうすれば、ボスの砲弾は届かないのだ。

次に、ボスは画面奥にいき、破裂する玉を3回撃ってくる。下のほうにいれば簡単によけることができるぞ。



このあたりにいると安全。大きい砲弾はここまで届かないのだ



3つの火弾は、間に入ってよけると、同時に撃ちこめてお得

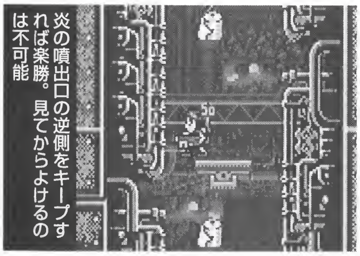
MISSION 11

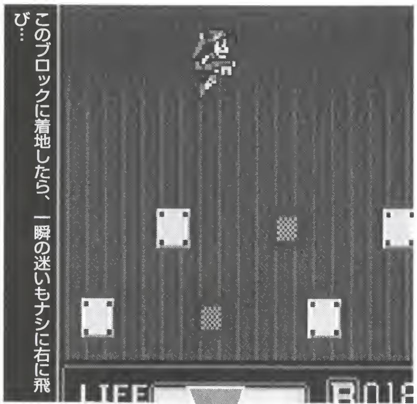
敵の要塞の中が舞台。スタート地点に隠されているショットガンを取って進むべし。序盤では、プレイヤーを狙う照準に注意。この照準にロックオンされると爆発が発生するぞ。すぐに右にジャンプして回避しよう。

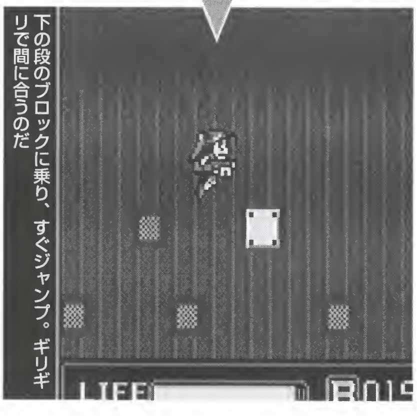
エレベーターに乗る場面では、左右から炎が吹き出している。炎の噴出口の逆側に移動しておけば安全だ。

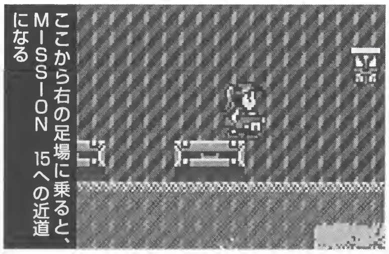
このステージ最大の難所は、白いブロックを渡って進む場面。まず、床にあるスイッチを押すと、最初に乗るべきブロックが出現する。以後は、ブロックに乗るたびに、次に乗るブロックが出現していくので、次々とジャンプで飛び移っていくべし。1ヶ所だけ注意が必要なところがあるので、写真で紹介する方法でうまく渡ってほしい。

MISSION 15への入り口は、後半の足場（写真参照）に乗って上に登ったところにある。この足場は上下に移動しており、飛び移るタイミングはシビアだ。


炎の噴出口の逆側をキープすれば楽勝。見てからよけるのは不可能


このブロックに着地したら、一瞬の迷いもナシに右に飛び…


下の段のブロックに乗り、すぐジャンプ。ギリギリで間に合うのだ

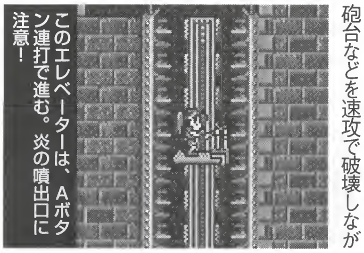

ここから右の足場に乗ると、MISSION 15への近道になる

MISSION 15

3つのエリアに分かれているが、どのエリアもメタルスラッグに乗るステージだ。

最初の2つのエリアは特に難しい場面はないだろう。

最後のエリアは、画面が強制的にスクロールしていく。障害物につぶされると1発で死んでしまう（捕虜収容所いきとなる）ので、かなり難易度が高い。武器をキャノンにしておき、敵戦車や障害物、砲台などを速攻で破壊しながら、どんどん前に進む必要があるぞ！

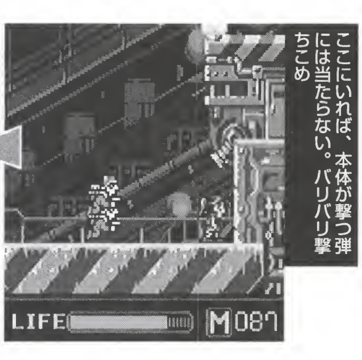

このエレベーターは、Aボタン連打で進む。炎の噴出口に注意！

FINAL MISSION

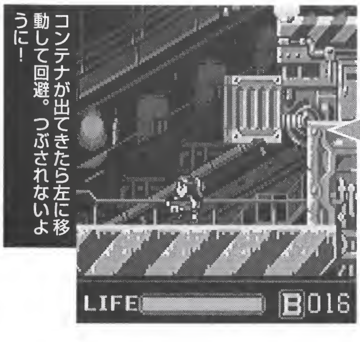
いよいよ最後のステージ。後半に中ボスのラッシュがあるため、それに備えて序盤で武器アイテムを回収しておきたいところ。途中、MISSION 11と同じ白いブロックを渡る場面もあるが、MISSION 11よりもブロックの配置がカンタンなので、特に問題はないだろう。

では、中ボスラッシュを攻略していこう。

最初の中ボスは、上からコンテナを落とすクレーン。ボ



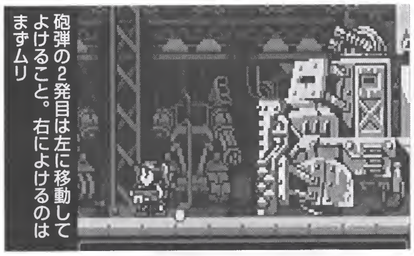
ここにいれば、本体が撃つ弾には当たらない。バリバリ撃ちこめ



コンテナが出てきたら左に移動して回避。つぶされないように！

スの懐に潜りこんで上撃ちすれば、ボス本体の弾には当たらない。コンテナが来たら左に移動してかわし、コンテナの中から出現する敵を倒していこう。

2体目は、ナイフを投げて攻撃してくる敵（マクバ中佐）。

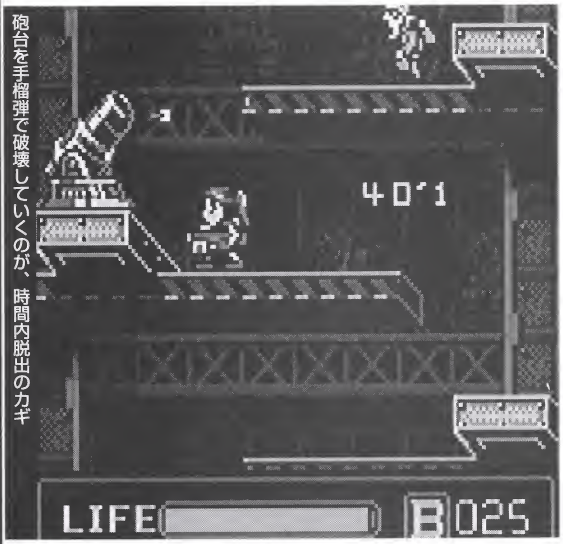


砲弾の2発目は左に移動してよけること。右によけるのはまずムリ

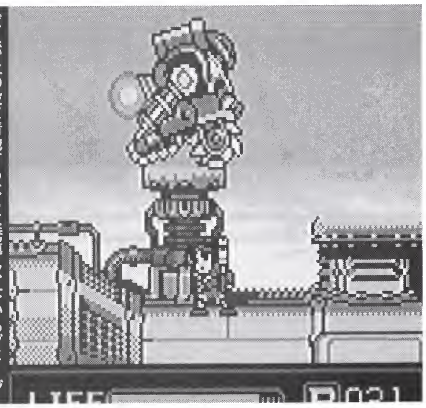
左中段の足場から攻撃していればOK。

3体目は武装トラック。上から降ってくる砲弾をかわしながら攻撃していく。2発セットで飛んでくるのだが、1発目は右に、2発目は左に移動して回避すべし。本体を速攻で破壊しないと左に追い詰められてしまうので注意すること。

次のシーンでは、基地の自爆装置が作動し、タイマーが0になるまでにゴールにたどりつかないとゲームオーバーになってしまう。砲台を手榴弾で破壊しながら、すみやかに上に登っていこう。



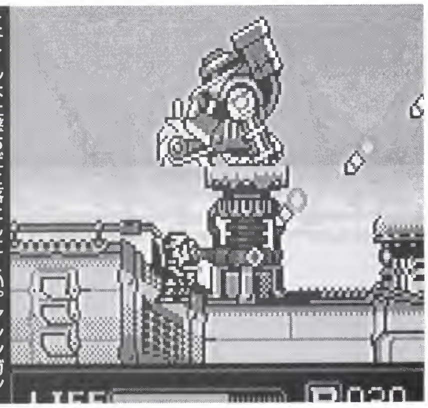
砲台を手榴弾で破壊していくのが、時間内脱出のカギ



ボスが上の段に着地するように誘導し、下からダメージを与えよう

無事に基地の外に出ることができたら、いよいよラスボスであるメタルストライダーとの闘いになる。

基本的な方針としては、ボスが上の段にいる時に、下にもぐりこんで撃ちこむようにする。誘導ミサイル攻撃が来たら、優先的にショットで撃ち落とすこと。この際、上撃ちだとなぜかミサイルにショットが当たりにくいので、なるべくミサイルが真横に来るまで待ってから破壊するようにするといい。



ミサイルは上撃ちだと落としにくい。マシンガンがあればいいが…

ボスが最下段に来ると、ほぼ100%の確率で突進攻撃をしてくる（ブルブルと震えるのが前兆）ので、上の足場に飛び乗って回避すべし。

ある程度ボスにダメージを与えると、装甲がはがれて、弾を全方位にばらまくようになる。弾の発射方向は、真横から始まって上→後ろ→下という順に1周することを覚えておくと回避しやすい。この形態は、手榴弾を7～8発当てれば速攻で倒すことができるので、ここまでに手榴弾を10発ぐらい残しておくとベターなのだ。あまった手榴弾は、最初の形態に対してつぎこんでしまおう。



突進の前兆を見たら、すかさず上の段に乗ってジャンプしよう

強敵、その傾向と対策

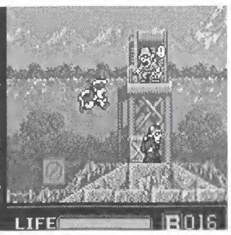
ゲーム中に登場する敵キャラの中で、特に手ごわいものをピックアップして、その対処法を紹介していこう。

・双眼鏡を持った茶色兵士

この兵士は、左右を見渡して、プレイヤーが視界に入ると攻撃してくる性質がある。そこで、距離を置いて待ち、兵士が後ろを向いているスキに接近して倒そう。

・地雷

プレイヤーが乗ったり、ショットを当てると、反応して点滅を開始する。一定時間後に爆発するぞ。爆発までの時間はけっこう長いので、上で立ち止まらずに一気に前に抜けてしまえばよい。メタルスラッグに乗るステージでは、斜め下にバルカンを撃って遠くから地雷を反応させて爆発させてしまうのも可。

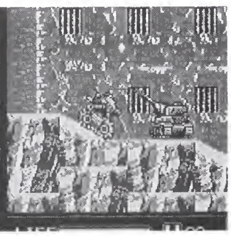


このタイプの兵士は、プレイヤーを発見すると突如攻撃してくる

・敵戦車、砲台の砲弾

戦車や砲台はいくつかの種類があり、それぞれ対処法が異なってくる。

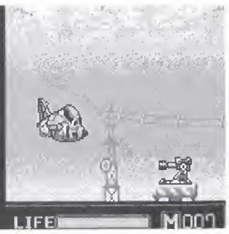
①真横に飛ぶ砲弾…しゃがんでいれば当たらない。



放物線の内側に入ってしまえば、このタイプの砲弾は怖くない

②放物線を描く砲弾…一定の角度にしか撃ってこない。砲弾が届かないところから本体を破壊するか、接近して放物線軌道の内側に入ってしまえばよい。

③プレイヤーを狙って3連射する砲弾…最もやっかいなタイプ。ただ、この砲台には、3連射している間は弾を撃つ方向を変えられないという欠点（笑）があるので、1発目を回避したあとそのまま止まっていれば残りの2発には当たらないのだ。3発撃ったあとはしばらく攻撃をしてこないので、この間に破壊してしまうこと。

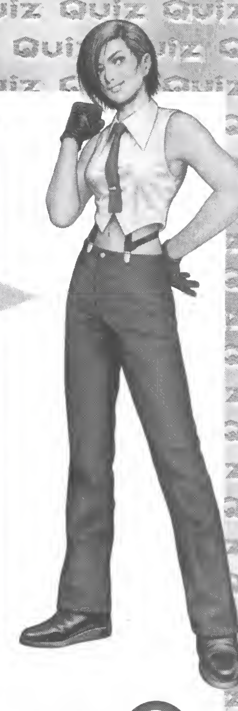


この砲台が3連射砲台。ムリに破壊しにいくと逆に危険だぞ

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

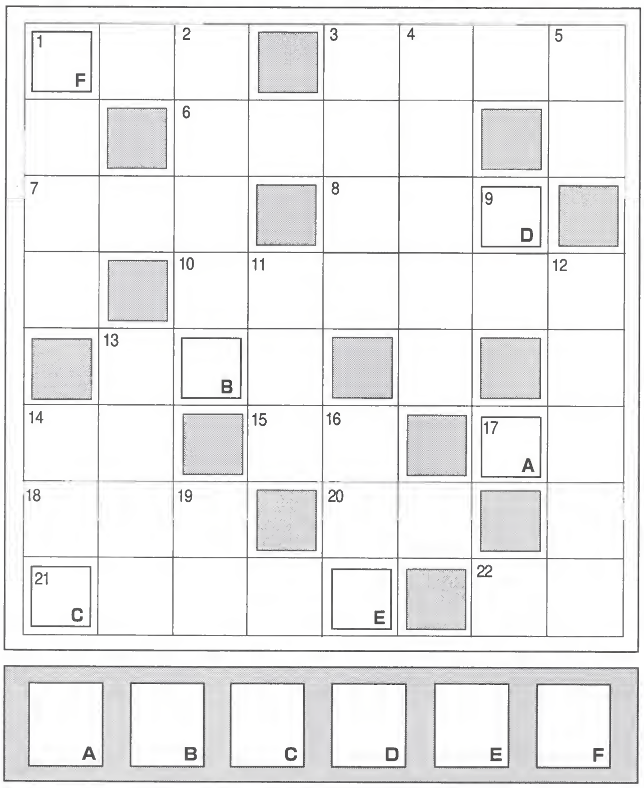
クイズ×クイズ QUIZ × QUIZ

この「クイズ×クイズ」では、クイズに正解した人達の中から毎月抽選で10名にネオジオグッズってものをプレゼントしているらしいわ。これを読んでるあなたもぜひ応募してみるといいんじゃないかしら？
そうそう、愛知県の哲郎クン、リクエストしてくれるなんて光栄よ。また会えたらうれしいわね。



Q1 クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させせよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！



【タテのカギ】

1 『KOF』などのゲームは「○○○○アクション」というジャンルに入る。

2 秋の七草の1つ。分かれた枝の先に黄色の小花を多数、傘を広げたようにつける。「女郎花」と書く。

3 仏教・イスラム教とともに世界3大宗教の1つである、○○○○教。

4 色つき眼鏡のこと。『KOF』のクラーク、チョイ・ボンゲ、『龍虎の拳』のMr.ビッグ、『メタスラ』のターマ・ロビングなどもかけている。

5 「○○&テイク」。相手に利益を与え、自分も相手から利益を得ること。

9 義賊集団「○○リンナイツ」といえば、『餓狼MOW』のB・ジェニー。

11 道ばたなどに生える小さな多年草。春、長い茎の先に紫色などの花を横向きにつける。

12 『ティンクルスタースプライツ』に登場する隠しキャラの1人であるダークランの特殊攻撃名。

13 恋愛アドベンチャーゲーム『メモリーズオフ～ピュア～』の三上智也、桧月彩花、今坂唯笑の3人の間柄は、幼なじみでもあり○○○関係でもあり…。

14 鍵盤楽器の1つ。8月号の『KOF2000』にあるプロフィールによると、キングさんもこの楽器を弾くことが趣味なのだそう。

16 寄付金などを広く一般から集めること。

19 「チェッと○○打ちをする」「○○足らずな話し方」「○○づつみを打つ」…さて、ここに共通して入る単語は何？

【ヨコのカギ】

1 『クルクルトゥーン』に登場する少年の名前。月を見ると狼男に変身するぞ。

3 ○○○○影二。『KOF'95』で八神庵、ビリー・カーンとともにライバルチームを組んで出場。

6 『SNKギャルズファイターズ』に登場するミスXの名ゼリフ？　「月を見るたび思いだ…して…○○○○。…○○○○!?」

7 食器などをしまうための家具。中に棚があり、戸がついている。

8 ユキノシタ科の落葉低木。赤い小粒の実をつけている。

10 『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』の主人公・トリスタンの師匠でもある騎士の名前。

13 マグロなど新鮮な生の魚や肉を薄く切り、しょうゆ、香辛料をつけて食べるように作った料理。

14 「○○からキリまで」とは、一番上等のものから一番下等のものまで…という意味で使われる。

15 革命のことを英語で○○リューションという。

17 人を呼ぶために鳴らすベルを○○鈴などという。

18 何も悪いことをしていないという証明。「身の○○をたてる」といったような使い方をする。

20 ○○・カッファン、○○・ドンファン、○○・ジェイフン、○○・スイル…○○の中に共通して入る名前は？

21 静かな夜の情景や、夢見るような気分を表わした、ゆるやかな曲。夜想曲。

22 怒チームのメンバーとしておなじみのラルフ。さて、彼の好きな食べ物は？

Q2 読者投票で決まる!! ランキングクイズ SNKゲーム ベストオブ漢のモミアゲは誰？

好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまり！

今回のお題は、PN／霧霞信乃さんから届いた要望を参考にして作らせてもらったぞ。ありがとう！

それではさっそく問題。以下にあげる5人のキャラは、SNKゲームの中でも特にモミアゲがイカス漢（おとこ）（ここでは男というより、あえて「漢」とする）たちである。さてそれでは、この中でSNK真の漢らしいモミアゲキャラナンバー1を決めるとしたら、どのキャラかな？ あなたが1番だと思ったキャラの番号を1つ書いて送ってね。

読者のみなさんからの応募を集計して、1位となったキャラとあなたの予想が合えば正解になる。

果たしてこの中で読者にベストオブ漢のモミアゲとしてとして選ばれるのはどのキャラか？



①マキシマ（『KOF』シリーズ）



②七枷 社（『KOF』シリーズ）



③マルコ・ロドリゲス（『餓狼伝説』シリーズ）



④神崎十三（『月華の剣士』シリーズ）



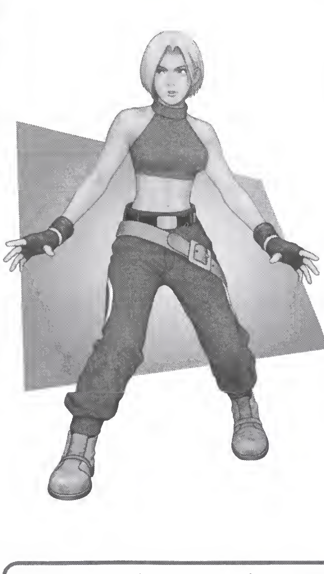
⑤天野 漂（『月華の剣士』シリーズ）

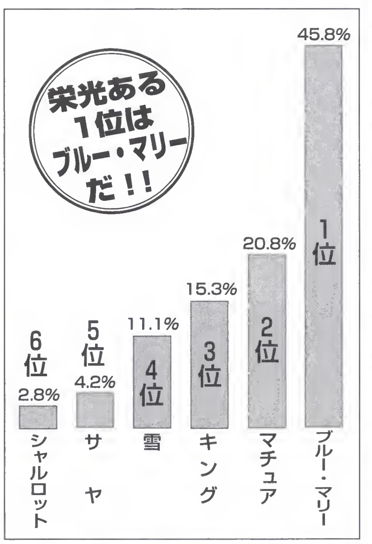
7月号ランキングクイズ結果発表!!

7月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNKゲームベストオブ金髪美女」は、④番「ブルー・マリー」（『餓狼伝説』シリーズほか）に決定！

2位には、②番「マチュア」（『KOF』シリーズ）、3位には③番「キング」（『龍虎の拳』シリーズほか）が選ばれたぞ。

圧倒的リードで見事1位に輝いたマリーさん、おめでとうございます!!





●読者からのコメントを一部掲載

金髪美人といえばこの人しか！ 男じゃなくてもほれちゃいます／女らしいのにカッコイイ!! 早くテリーとくっついてよぅ（笑）／やっぱりマリーは美人だし、一番金髪が似合うと思う／マリーさんは憧れ的存在です♡

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「9月号クイズ×クイズ」係

締切りは9月9日（必着）。発表は11月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

7月クイズ×クイズの答え

Q1：オウガバトル
Q2：④ブルー・マリー

7月クイズ×クイズ当選者

園田直人・福岡県／望月香里・静岡県／大滝一斗・新潟県／角田梨沙・栃木県／八尾悠亮・大阪府／浅山ゆかり・東京都／生木裕太・神奈川県／伴田恵・京都府／井本雄司・兵庫県／野田恵理・奈良県（敬称略）

7月クイズ×クイズ クロスワード解答

1ミ	レ	2ニ	3ア	ム	■	4ヘ	5ル
ン	■	6オ(A)	ニ	■	7ル(F)	■	ガ(C)
8ト(E)	9ロ	イ	10フ	ア	ザ	ー	ル
■	バ(D)	■	11サ	リ	ー	■	ル
12ダ	ー	ク	■	ツ	■	13ピ	■
14イ	ト	■	15ソ	ツ	16ギ	ヨ	17ウ(B)
フ	■	18ツ	リ	ー	■	ケ	ミ
19ク	ウ	ボ	■	20マ	ス	コ	ミ

A	オ
B	ウ
C	ガ
D	バ
E	ト
F	ル

© SNK 1997,1998,1999,2000

短期連載

目指せ編集者

短期集中連載の、「ネオジオフリーク」読者のためのエディター養成講座「目指せ編集者」。
本を作りたいがどうしたらいいのか分からない人、すでに同人誌を作っているけど今イチうまくいかない人、もちろんプロの編集者を目指す人にもきっと参考になるはず。まずは、読んでみてくださいませ。

編集の基本技術を習得してキミも1年後には編集者だ!!

その3：具体的な作業の内容〈取材の方法／原稿の作成〉

8月号では「その2：具体的な作業の内容〈情報収集／編集会議など〉」というテーマで、実際の編集制作に入る前の解説をしてきたが、今回は「その3：具体的な作業の内容〈取材の方法／原稿の作成〉」を見ていこう。

雑誌を作るには記事が必要、記事を作るには取材が必要ということで、取材は編集者の作業としては不可欠なものだ。なのに、近年では本作りの分業化が進み、写真を撮るのはカメラマン任せ、取材をするのはライター任せ、という傾向が強まっている。

実際に、他誌の編集者と話してみても、「取材をして、自分で記事を書いたことがない」という人が、何人もいる。これでは、せっかく出版の仕事に携わっていても、まったく意味がない。

筆者は専門学校のライター養成科の出身なので、取材し原稿を作成するのは好きな作業だが、中には人と会って話をすることさえ、苦手という編集者もいるから驚く。人には向き不向きがあるので、そういう人は違う仕事をした方がいいだろう。

みんなはそうならないよう、今のうちから人との交流を大切にし、自分の意見を人に伝えること以上に、他者の考えをうまく引き出すことを心がけてほしい。まず、たくさんの人と話をしよう。

なぜ取材が必要なのか

雑誌などの誌面作りに必要な素材は、前回のこの講座でも述べたように、外部からの情報に頼るものが多い。「情報収集」では情報のもれについて指摘したが、この情報を収集する際、いくつかのパターンがある。

それは、

・電話、FAXなどによる仕事相手からの情報提供
・新聞、雑誌、テレビ、インターネットなどからの情報収集
・記者発表
・取材先、打ち合わせ中
・電話、手紙等によるタレコミ
・読者投稿
・プライベートでの会合中
・散歩中の偶然（ゲーセン含む）

などである。

こうして得た材料をもとにして記事を構成していくのだが、ここで大切になるのが使えるネタのピックアップと料理の方法である。

使えるネタのピックアップをすることで、大まかな記事構成を立て、必要な準備をしていく。

ネタが決まれば、次は料理の方法だ。集まってくる情報は、そのままでは使えないものがほとんどで、記事になるよう加工していかなければならない。

まず、情報の内容が正しいかを確認して、取材が必要なものがあれば、行わなければならない。取材が必要であるものとは、

・展示会、ショー
・発表会
・インタビュー
・ショップ、スポット他

などである。

取材記事を入れることにより、内容に厚みが出て、読み応えのあるものとなり、信憑性も高くなる。

取材の方法は制作する媒体によって変わってくるものの、基礎的な部分では一定のパターンがあるものと思われる。

取材が必要となる記事を掲載している紙媒体とは、

・新聞
・単行本、文庫
・総合誌
・週刊誌
・専門誌
・業界誌（紙）
・情報誌

などである。

次に具体的に取材の方法を見ていこう。


記者発表では発表者の顔写真をおさえる（「東京ゲームショウ2000秋」）



まだ発売されていないゲームをプレイできることも（「SNKプライベートショー」）

取材の方法

取材先の選定

まず取材を始める前に、どこへ取材にいくのかを選定しなければならない。

展示会や発表会など、あらかじめ決定しているものはよいが、それ以外のものは、記事内容を煮詰めながら、取材先を決めていくことになる。

例えばインタビューの場合、まず要旨（目的）や質問項目等を書いた企画書を提出し、相手の承認を得る。その後、取材の日時を決め、アポイントを取る。ショップやスポットなども同様で、どのような取材を行うのかを相手にきちんと提示する。

アポ取り

アポイントを取る際、気をつけなくてはいけないのが、しっかりとした日時の確認と、スケジュールのバッティングだ。取材が立てこんでくると、1日のうちに何件もアポを入れてしまい、取材者が混乱することもある。

ちなみに、筆者も1日に4～5件の取材を入れてしまったため、どれも充分に話を聞くことができず、中には電話で追取材をするはめになったことがあり、移動の時間も考慮して、都内でもせいぜい3件ぐらいが妥当と思われる（地方取材となると、そうも言ってられないのだが…）。

例えば、1日丸々取材で使えるというのなら、まず午前10時に1件目、午後1時に2件目、午後4時に3件目というパターンが考えられる。もちろん、取材の内容や取材先の場所により状況が違うので、柔軟に対応していこう。

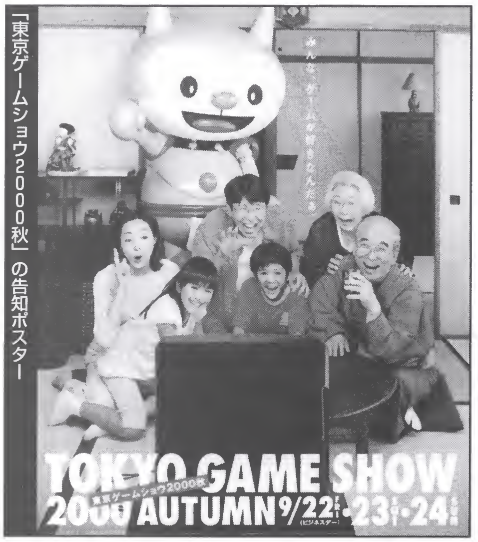
筆者の場合は、写真撮影を考慮し、インタビューなら1～2時間、ショップなら2～3時間見当で取材時間をとってもらうようにしている。

展示会やショーの場合は朝から夕方まで、丸1日とられることもあり、筆者の場合、1つの展示会で3日間通しで取材を続けたこともある。各ブースで担当者から詳細に話を聞いていると、きりがないというのが展示会取材の辛さだ。その場合、事前に展示会の資料を入手しておき、重要なブースをチェックし、優先順位をつけておくとよい。

初めていく場所では、道に迷わないよう、事前に地図で位置を確認する。



関係者が多数集まった「SNKプライベートショー」の様子



「東京ゲームショウ2000秋」の告知ポスター

取材ポイント

取材するポイントは、相手やシチュエーションによって異なる。具体的に見ていこう。

●展示会、ショー

展示会用のパンフレットには、出展するブースや目玉商品などが掲載され、出展メーカーのポイントが一目で分かるようになっている。例えば、「SNK=ネオジオポケットカラー」といったように、メーカーと商品が直結するイメージで作られていることが多い。

ブースに着いて、まず展示内容を確認し、備えつけの商品パンフや資料ボードに目を通す。商品そのものがあれば体感することができ、記事を書く上でも大いに参考となる。とはいえ、「ゲームショウ」などの場合、ブース内が混み合っていると、なかなかゆっくりゲームを…というわけにもいかず、取材者も気を使うところだ。あまりじっくり見ていくと時間がなくなり、他のブースをまわれなくなるので注意。

また、地方からの出展も多いので、直接それらのメーカー担当者に話が聞ける絶好の機会といえる。

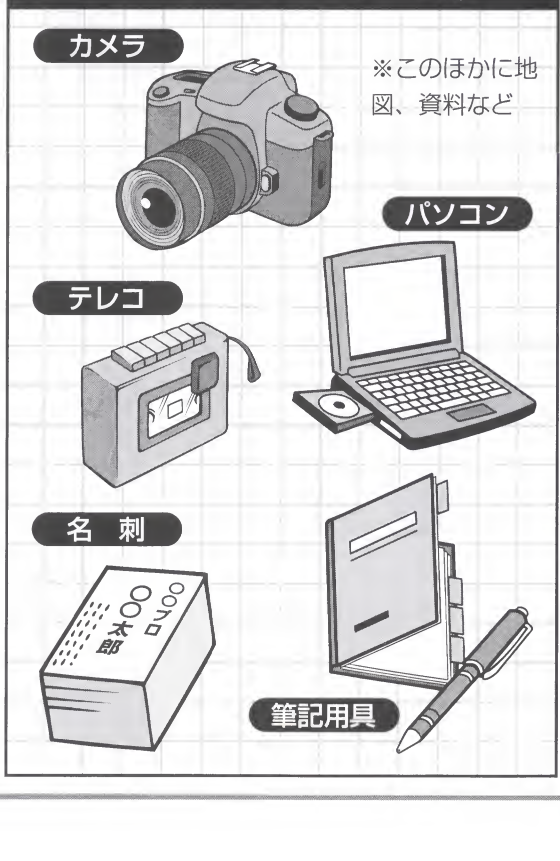
展示会などの取材は初心者でも比較的簡単にでき、業界全体の雰囲気も分かることから、取材のみならず、各企業でも新入社員の研修に使うことも多い。

●発表会

どの業界でもよく行われるのが、新製品の発表会だ。メーカーとしては、最も新製品をアピールするのに適した機会なので、プレゼンテーションにも力が入る。

まず、編集部へ案内状がくる。内容は、発表会の日時や場所、発表者の名前、テーマなどである。この案内状の送付先は目的により異なるが、主に取引先やマスコミ、その他関係者となる。事前に出席

取材／原稿作成に必要な道具



か欠席かを、手紙やFAXで返事をする。
発表会は新製品を用いてのデモンストレーションや、担当者によるスクリーンを中心としたプレゼンテーション（最近はスライドではなく、直接コンピュータから画像をピックアップすることが多い）が行われる。ここで、製品自体の特色や販売戦略が説明され、今後の会社の目標なども聞くことができる。
展示会やショーの開催、業務転換などの発表会もある。

●ショップ、スポット

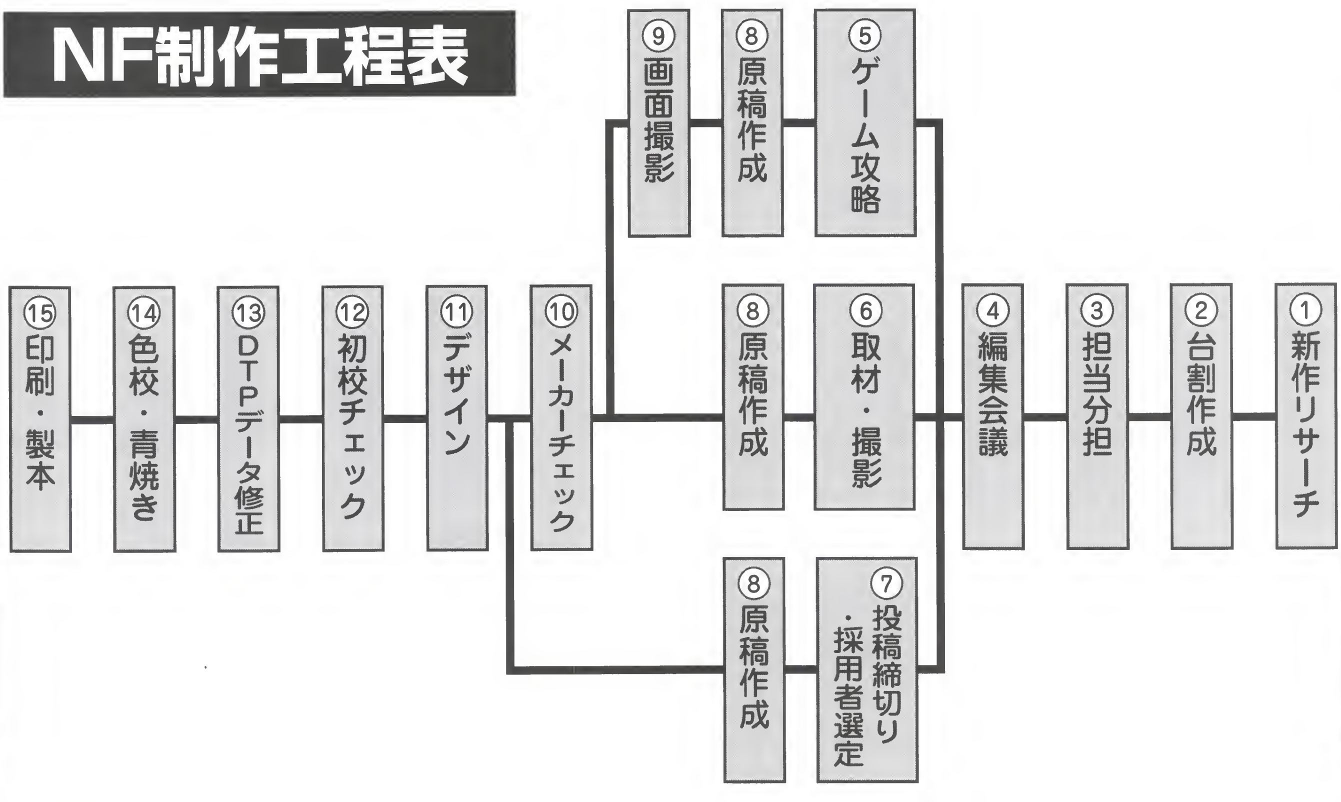
女性誌や情報誌でよく掲載されている「おいしいお店紹介」の類は、そのお店の住所、電話番号、オープン時間、定休日、地図といった概要と、おすすめのメニューを紹介するものだが、取材の時間は1時間弱で済むものの、料理をきちんと作るところと、事前に撮影用のものを用意しているところでは、全体で費やす時間が変わってくる。取材自体は適度に経験のあるライターなら、誰でもできるジャンルである。
しかし、専門誌で行っている「ショップ訪問」レベルになると、ある程度知識がないと、取材にならない。質問項目も慣れてくるまでは細かくピックアップする必要があり、聞き漏れのないようにする。初めはベテランの記者が同行して、フォローするのが理想。なぜなら、取材される側は、相手が初心者であることで、充分な取材が行われないまま、記事になることに不安があるからだ。
どうしても、聞き漏れがあった場合は、追取材を行う。通常は電話かFAXで済むが、写真撮影のミスは仕方がないので、あきらめて再び撮影にいくことになる。


憧れの声優さんにインタビューできるかも

インタビューの方法

インタビューの場合、企画の段階で質問項目や目的が明確になっている場合が多い。
まず、前述した通り、企画書を提出し、アポイントをとる。
例えば、アーティストの場合、新作をリリースしたあとは、メーカーやプロダクションでも、プロモーションのためメディアへ大量に露出させるので、比較的インタビュー企画が通りやすい。しかし、逆に時期を外すと、アーティストも乗り気ではないし、焦点もぼけてくるので、インタビュー自体が締まりのないものになってしまうことがままある。気をつけて音楽雑誌を見ていくと、「何のこっちゃ」で終わってしまうようなものがあり、これはネタがなかったか、クライアント対策か、または単に編集者がアーティストに会いたかっただけか、と勘ぐりたくなる。
そんなことがないよう、インタビューのテーマは明確にして、読者が何を聞きたいのかを1番に考えるべきだろう。
インタビューの場合、メモとテープを併用する場合が多い。筆者は基本的にテープを使用する機会が少ないが、メモのみの作業に慣れていないと、記入し忘れや筆記が追いつかないなどのミスが起こる可能性が高いので、やはり併用する方をお勧めする。
テープを使用すれば、数字や専門用語の確認も容易にできる。
メモを取る際は、あらかじめノートに質問項目を書きこんでおくと、スムーズにイン

NF制作工程表



タビューが進む。ノートの大きさは個人で使いやすいものを選べばよいが、筆者はCampus3号（148㎜×210㎜）を愛用している。これはインタビューだけでなく、ショップや展示会で立ったままでの取材でもメモが取りやすく、書き込む面が意外に広く、便利である。ポケットに入らないのが難点ではあるが。

通常の取材ではメモを取るのにそれほど苦労はしないが、セミナーやコンサートの会場など、照明の暗いところではメモした文字が読めない場合がほとんどだ。そこで、ペンライトなどで確認しながらメモを取るといいだろう。

テープで録音する際は、時々まわっているかを確認することが大切。電池がなくなると止まったり、はじめからテープが入っていないこともあり得るからだ。喫茶店などでは、できるだけ静かな場所を選び、相手の声以外に物音が入らないようにする。

使用するテープは120分録音のものを、といいたいところだが、120分のものはテープが伸びたり、切れたりすることがあり、90分録音の方が無難である。きちんと、オートリバースになっているかを確認し、45分が過ぎたなと思ったら、回転方向が反対になっているかを見る。



「東京ゲームショウ2000秋」記者発表。前方でカメラマンが撮影中

写真撮影

カメラマンが同行しない場合は、自分で写真を撮らなければならない。詳しい説明はスペースの都合上難しいが、まず、誌面構成に絵素材として何が必要かを考える。

発表会では、発表者のバストアップと発表中の顔、そして会場全体の広いフレームのものをおさえておく。

ショップ取材なら、店舗内と外観、スタッフの写真は最低限撮影する。インタビューの場合、相手のインタビュー中のものとスナップ用のものを、バストアップを中心に何パターンか撮影する。

展示会やショーでは、多めにフィルムを持っていき、とにかくブース内や商品を細かくおさえる。記事構成として、写真中心のカラーページのグラフになることがほとんどなため、写真の枚数が不足しないよう、たくさん撮影しておくことが大切。1つのブース（製品）でも、寄ったカット、引いたカットなど同じものをいくつかのパターンでおさえておく。

撮影に使うフィルムは、用途によってポジかネガを選ぶ。データにそのまま取りこめるので、デジタルカメラを使うこともある。その場で撮影したものが確認でき、便利だ。

原稿の作成・チェック

原稿の作成

原稿の作成には、基本的にワープロやパソコンを用いる。「ネオジオフリーク」の編集部では、DTPの作業を考慮し、MACのテキストを使用している。

まず、インタビューなどをテープで録音した場合は、文章に起こしていく作業が必要となってくる。自分で起こす時間がない場合や、労力を省きたい場合は、テープ起こしを外部の業者へ発注することもできる。

この起こした文章やメモをもとにしながら、原稿を作成していく。いきなり書きはじめるのが難しいようなら、プロットをたててみるといい。

●展示会、ショー

どのブースで、何を展示していたか、新製品や注目製品をメインに紹介するのが基本。製品の概要や担当者の声などをうまく取り入れ、アピールポイントを明確に書く。ユーザーの生の反応を聞くことができるので、これを活かすことが、記事の出来を左右するといえる。

実際にはスペースの都合もあるので、出展した全社を紹介することはできないが、目玉となるブースは落とさないよう、レイアウトにも配慮しながら原稿を作成する必要がある。ガイドブックも参考になる。

後日、入場者の数を聞き、記事に挿入する。

●発表会

配布された資料をもとに、付随して発表者が説明した情報を組み合わせながら書いていく。新製品の発表なら比較的分かりやすいが、業務の変更や新会社の設立など、発表された情報の背景も知らなくては書けないニュースもあるので、普段からさまざまな情報にアンテナを張り巡らせておかなければならない。事前の学習も必要である。

●ショップ、スポット等

前述した「おいしいお店紹介」の類は、概要とお店のちょっとした特長、お勧めメニューぐらいなので、メモを見るだけで充分書くことができるが、専門誌の「ショップ訪問」となると、割かれているスペースにもよるが、ある程度突っ込んだ内容が必要となる。単純にお店の紹介をするだけでなく、業界の動向や立地、客層なども知っておかなければならない。

媒体によって読者層も違い、一般誌よりも専門誌ではより掘り下げた内容になることから、読み応えのあるものに仕上げなくてはならない。プロが読むという前提で制作されるので、基本的な概要から、ショップ独自の戦略におよぶまで、丹念に書きこむ必要がある。

●インタビュー

基本的に質問の流れに沿って、原稿を作成する。スペースの配分を考慮しながら書き進め、大事なポイントは落とさないようにする。

インタビュー中に、「これはオフで」といわれたものは、信用問題となるので絶対に文章にしてはいけない。

インタビュー用のフォーマットが各誌にあるので、それに合わせて書いていく。男性用、女性用はもちろんのこと、相手の個性を充分に活かすような言い回しも取り入れ、平坦なイメージにならないようにする。話し言葉に近いニュアンスで書くと、生々しさや臨場感が出る。

ただし、あまりにも文章にしづらいものや、分かりにくいものは、編集部の裁量で変えることもある。

原稿のチェック

仕上がった原稿をプリントアウトして、内容をチェックする。

自分のチェックだけで終わるものは問題ないが、取材先がチェックを希望する場合は、進行に気をつけなくてはならない。早い段階で見せるようにしていかないと、チェックの戻りが正確であると限らないので、最終の締め切りに間に合わなくなることもある。

特に相手側のチェックが必要となるのは、アーティストやタレント、企業関係のロングインタビュー、専門家の論文などである。本誌でも、新製品の発表等のメーカーが関係している企画や攻略記事等では、担当者のチェックが入ってくる。

外部にチェックを出す場合は、しっかりと戻りの締め切りを書いておかないと、いつになっても返事がこないことになる。

直しの部分（赤字）が多い場合は、リライト（書き直し）をする場合もあり、そうならないよう、原稿の作成の前に、ポイントをしっかりおさえ、相手が取り上げてほしい部分も充分に頭に入れておく。

パオパオカフェ 1号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

とある『KOF』な会話 心の中で思わずツッコミ

先日、私の学校であるクラスの男の子たちが『KOF'99』の話をしていました。

私は耳をかたむけ聞いていると「あのムチのやつ、1回空中に浮いて落ちてくるやんか。アレ腹立つ」とかいっているのです。しばし私は「ウィップだよ、ウィップ！ その技はアサシンストライクだよ！」と、心の中で叫んでいました。

『KOF』大ファンの私にとって『KOF』の話をしているのを聞くのは正直うれしいデス。でも相手が男の子だけに、会話に入れないのが悔しい。おかげで心の中でツッコミを入れる始末…。

ゲーセンに一緒にいく仲の良い女子もいないし、私のよくいくゲーセンで乱入してくる人もいないし、家庭用持ってないし、あ〜、やっぱり女の子はゲームとか向いてないのかな？

★PN／麻宮はるか（高知県）

編：キャラ名はもちろんのこと、技の名前までしっかりいい当てちゃったはるかさんの方が一枚うわてでしたね。

確かに、学校など身近にいる女の子で…となると、同志を見つけるのはちょっと難しいかもしれませんが、昔に比べればゲーム好きな女の子の数は段違いに増えていると思います。思わぬ時に思わぬところで同志発見！ みたいな、ラッキーなこともそのうち起こるかも…？ （朝井）

たとえ歳が離れていても好きです、慎之介様♡

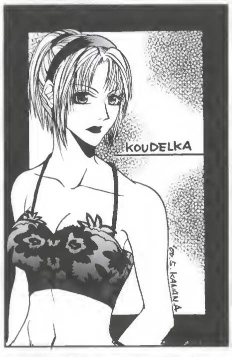
かなり前に、私はネオジオポケットカラーの『幕末浪漫特別編 月華の剣士』を買ってプレイしました。

そして、巻物で慎之介のプロフィールを見たらびっくり！ 驚き！ 年齢が30歳？ なっ、なんで〜？ こんなカッコイイ男性が30歳なんてウソでしょ〜!?

私はこれを見てこう思いました。「こっ、これってもしや…サギゲーム？」ショックが大きすぎて、あれから2ヵ月くらいプレイできませんでした。



●PN／浅葱和（石川県）
くまたん持って何やってんの？ プレゼントかな？ むしろ自分のであって欲しいという願いもちらほら。



●PN／葵花南（熊本県）
セクシー！ ヒャホウ！ 思いっきり下着姿に見えるんですけど、もちろん色は黒ですな！ …取り乱しました。



●PN／季斬アスカ（静岡県）
なんてせつないまなざし…。遠く離れた彼女のことを想っているのかな？ ウワサの（？）彼女、幸せだねっ！



●PN／羽雫トラマル（大阪府）
ロックの人気は衰えることをまったく知らず。この上そんなキメキメポーズ発射しちゃったら…もう失神しちゃうね！



●PN／結貴サヤ（大阪府）
こうやって見ると、真吾君もまだまだ普通の高校生だね。うらやましいよ。密かにプライベートではおしゃれさんなのかな？

PaoPao賞



●PN／阿闍梨まら（宮城県）
とってもキュートなチャムチャム。バナナ持ってどこいくの？ しかも4足歩行で（汗）！

だって私、あんなにカッコイイからてっきりハタチかと思ってたのに〜。そりゃないッスよ、SNK様!!

でも、今はいくら歳が離れていてもかんけーないッス。運命ってやつですから…。

慎之介様、これからもガンバッテくださいね♡

●PN／大乱闘スマッシュ隊長（神奈川県）

編：う〜む。これはゲームをプレイする人の年齢によって、受けるイメージはさまざまなのでしょうね。10代のプレイヤーから見たのと、20代以上のプレイヤーから見たのとでは、30代キャラに対する印象もやっぱり違ってくるでしょうし…。でも、慎之介様に限らず、ネオジオキャラにはステキな30代がいっぱいいますよね。大好きなキャラはいくつであろうと、ずっとステキなままでいて欲しい♡　（朝井）

なぜに刀が欲しいのか？　理由は…い、いえない…

この間、久しぶりに弟のところへ遊びにいった時のことです。

弟の部屋に入ってみると、部屋の片隅に刀（もちろん模造品）が置いてありました。「…欲しい」、この一言が私の頭の中に浮かびました。

帰宅した弟に「これくれ」というと、返ってきた言葉は「なんでぇ？」…いえない、『侍魂』のコスプレのためだとは決していえない。仕方なく刀はあきらめました。

どこで手に入れたか聞いても教えてもらえず（教えられない理由があるのか？）私は家路につきました。

しかし…『侍魂』のコスプレのためだといえない理由が「弟も『衣装を着てみたい』」というに違いないから」というのはどうかと思いました。

●PN／二色ひとえ（宮城県）

編：刀を一体どこで手に入れたのか？　教えてくれなかった理由も気になるところですが、最後のオチが何だかほほえましいです。でも、最近は親子など家族同士でコスプレを楽しんでる人も多いようですし、ここはひとつ姉弟デビュー…ねらってみます（笑）？　（朝井）

学校のPCで見つけたファイル名「八神命」

この前、学校のパソコンで色々見ていたら、なんと「八神命」というファイル名があったのです。

僕はすかさずそのファイルを開きました。そしたらなんと、八神に対する質問がたくさん出てきたのです。僕は1つ1つじっくり読んで、すべての質問に答えました。とてもうれしかったです。

意外にいるんですよね、こういう人。今度は「草薙命」とかあったらいいな。この人はえらい!!

●栃本貴紀さん（岐阜県）

編：自分が発信したものに対して何か反応があると、誰でもうれしくなってしまうものです。その庵の質問をした人もきっと喜んでいることでしょう。しかし質問にすべて答えてしまうとはなかなかスゴイですね。もしや他キャラの質問もどんとこい？　（朝井）



●PN／森川庵奈（東京都）
相変わらず美麗な庵をありがとです♡　その露出された胸元に色気を感じてしまう…。絶対フェロモン出てるよこの方。



●PN／よめこ（大阪府）
うう〜んジェニーちゃんこっち向いて〜！　なんだかモデルのような、一般人にはない魅力。リーリンナイツ万々歳。

今さらですか（泣）？



やはり体格差ってヤツですか？　残り1ドットの命を燃やした最後の超必が腹肉によって打ち砕かれた瞬間、アルフレッドの心の中で何かが壊れた…。次回、「アルフ、暴走」。お楽しみに（嘘）！

●PN／貴科サトミ（新潟県）

無題



「天使」に関連するものはすべて彼女の敵となる！　だって嫌いなんだもん。命もロックもしばらく背後に気をつけよう。

●PN／桃（福岡県）

音



炭酸飲料の缶を振りまくって開封！　飲料発射！　というのは常人の域。人間よりも崇高な存在である（？）自由人はひと味もふた味も違うのだ。違いすぎてまわりに理解されないけどね。

●PN／ニャンコ先生（栃木県）

基本着衣



似合う！　似合いすぎる！　この道着を着用したとたん、今までの負けがうそのように、余裕で勝ち続けることができるでしょう！　そのうち歯がキラリと光ってみたりして。

●PN／刑島港（愛媛県）

オープンテラス

ネオポケの『SNK vs. CAPCOM 頂上決戦最強ファイターズ』でリュウは、京に対して「少年」といった。リュウさん、京はハタチです。●PN＝YUTT（滋賀県）／ハタチっていったら少年というよりオッサンだね。なにげに（京ファンの方、ゴメン）。私と同類って感じ。だけど、高校生なのできっと少年なんだろう…ってよく分からんです。（長山）

龍虎ZONEがない!!●PN＝響嶺ケイジ（大分県）／何だかとっても悲しいですね…。龍虎の拳が大好きな私としても…。『龍虎の拳2』とか、なにげに一番最初に買ったネオジオのゲームだったりします。新作…出ないのかなぁ。みんなも待ち望んでるよね…って、アタシだけだったりして。（長山

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

ボタンとレバーを…格ゲーの新しい遊び方

最近、友達と2人でやるゲームのやり方…。それは、1人がレバーを担当し、もう1人がボタンを担当してプレイするやり方。

これなら、いつもと違った感覚で遊べるし、たった100円で2人とも遊べる！　チームワークも良くなるので一石三鳥!!

この方法はKOFでやるのが面白いぞ。たくさんキャラがいるから、何回やっても新鮮なのです。それに、ミスっても半分は自分のせいじゃないから負けても多分イライラしないし…。

普段のゲームに飽きたら、ぜひぜひやってみてくださーい。

★PN／采姫炬（東京都）

編：最近のゲームセンターは、KOFに限らず、結構対戦台に2プレイヤー部分がついている筐体がありますよね。普段はチームバトルを1人ずつで使うためについていると思うのですが…それをボタンとレバーで分けて使うとは思いつきませんでした。そういった使い方も「あり」ですね。

でも、とっても難しそう。超必殺技とか出せるのでしょうか？　すさまじく息が合ってないと無理そう…。でも、技が出なくて～といった感じでワイワイやるのも楽しそうですね。（長山）

DC版『KOF'99』SNK様のこだわり

DC版『KOF'99EVOLUTION』の面白い要素を発見しました。

練習モードでキャラクターを選択して、戦闘の画面になったら、5分ぐらい何もしないで待ちます。すると、画面が暗くなり、選んだキャラクター（自分の選んだキャラと、相手のキャラ）が走ったり、勝利ポーズを決めたりするというものです。たまたま何もしなかったらこういう画面が映ったのです！

SNK様はこんなところにまでこだわって作ってらっしゃるようで、感心しました。

●PN／自然の精霊（神奈川県）

編：こういった細かい部分にまで気を使っていただけるなんて、SNK様ってステキ。ゲームには関係なかったりしますが、こういう遊び心のあるものっていいですね。（長山）

何度聞いても飽きませんゲームBGMの感動

NF5月号の「キムカップアン2」さんの「ゲームBGMの素晴らしさに感動しました」という意見に僕も賛成します。

SNKのBGMは、ハード系から癒し系まで、どれをとっても超一級品ですね。

僕は、よく通学中の電車の中でBGMを聞いています。でも、何十回聞いても全然飽きません。それどころか、やる気が出てきます。「自然の宴」とか、「心をつないで」などの曲は落ち着きます。

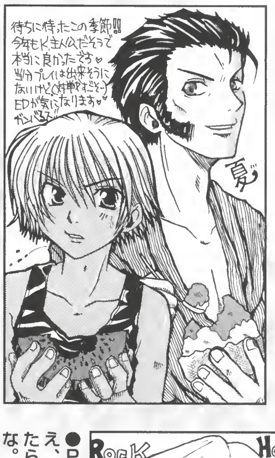
また、ゲームだけじゃなくて、OVAサムスピの方もとっても良かったです。

これからも、どんどん名曲を作っていってください。できれば、最近キャラが歌っている曲が少ないので、そういうのを出してくれるとうれしいです。

これからも、がんばっていい音楽を作ってください。SNK様!!

●PN／カムイの竜智血（大阪府）

編：ゲームミュージックって、普段はあまり気にしてないですが、実は重要な要素だったりしますよね。音楽のな



●PN／げじな（福岡県）
いよいよ最新作が始動！　とりあえずだっちゅ君主人公続投おめでとう。今回はどんな勇姿が見られるのか超期待！



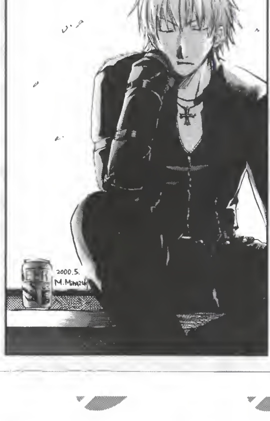
●PN／諏訪りょうた（岡山県）
これはこれはごていねいにどうもです♡　今年の夏も熱い（こっちの漢字の方が正しいと思う）！　楓が今東京にいたら、間違いなく貧血起こすね！



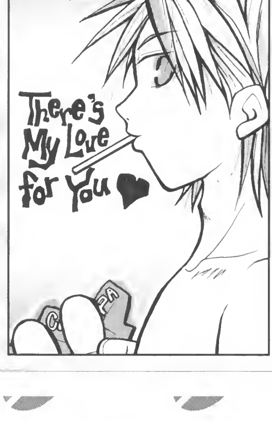
●PN／桶田なりゆき（東京都）
今年の舞ちゃんも燃えるわよ～ってな感じでがんばって欲しいものです。某アンディとも仲良くやって欲しいものです。にんにん。



●PN／進藤ようこ（新潟県）
え、えへへへへ…じゃあ遠慮なく…。なーんていったら全国のロック信者の乙女たちに撲殺されますな。でもやっぱり抱きしめて～（喰いつき）



●PN／水無月真由（群馬県）
「Kのリラックスタ―イム」というイメージだそうですが、何やら深く考えこんでるような…。って、それビールじゃん！　ふ、不良～！



●PN／貴科サトミ（新潟県）
そっか、アルは一応タバコおっけーなんだよね。全然見えないけど…。まだまだやんちゃな飛行機乗りって感じだよね！

いゲームなんて、とても味気ないものです。
　みなさんも、静かにゲームの音楽に耳を傾けてみれば、今まで気づかなかった新しい発見があるかもしれませんよ。（長山）

ゲームにおけるストーリの大切さ

　この頃、SNKのゲームストーリーについてストーリーが過剰しているとか表現しすぎとか色々述べている人がいますけど、なぜストーリーが単純でなければいけないのでしょうか？
　考えてみてもストーリーを大きく表現して欲しいという意見の方もいるはずです。それにストーリーが単純だと逆に印象が薄れてつまらないと感じてしまうことがあるでしょう。
　ストーリーが過剰になることは、それだけSNKのストーリーセンスのレベルが高くなってきているといっていいと思うのです。ゲームのストーリーはゲームを盛り上げるための要素。ゲームの本質を崩さないようなら、ストーリーを盛り上げることはいいと思うのです。
　SNK様には、ゲーム性にしろ、ストーリーにしろ、表現できるところは思いっきり表現してより多くのファンを魅了して欲しいものです。
●PN／反重力者（千葉県）

編：ストーリーはゲームの中で重要な要素の1つであることはみなさんも認めるところであると思います。
　色々意見もあるとは思いますが、これからもSNK様には魅力的なストーリーを作り続けていただきたいものだと思います。（長山）

たくさんの懐古主義に対する意見を読んで…

　4月号のY．S．NAVYさんの「今の良いものを否定してまで懐古主義に走る必要がどこにあるのか」という意見から、たくさんの懐古主義についての意見を読ませていただきました。
　意見を読む中で、私はみんなSNKさんのゲームを本当に好きなんだな…って感じました。
　私は、今までそんな風に考えたことはありませんでした。やっぱり、ただ単にゲームとしてでしか見ていなかったからだと思います。
　作ってらっしゃる方がどんな気持ちでゲームを作っているかとか、他のユーザーさんがどんな気持ちでプレイしているかといったこととか考えたこともありませんでした。そして、みなさんのように意見を述べる方がいらっしゃる限り、ユーザーの求めている作品を作ろうとSNKさんもがんばってくださるのではないかなと、感じました。
　古いものを大事にするのも、新しいものへの試みも大切なことです。古くからのユーザーさんも、新しいユーザーさんも、SNKさんの作品を愛する…いわば同志なのですから、お互いいいところを見つけつつ作品を見れば、きっと今まで以上に楽しくプレイできると思います。
●PN／MINO（静岡県）

編：私もMINOさんのおっしゃる通りだと思います。みんな、SNKのゲームが好きなことは間違いないと思うのです。お互いのいいところを見つけ合えば、楽しくやっていけると思います。（長山）



●PN／神山朱雀（愛媛県）
バンダナの巻き方をこんな風にすれば、もっとカッコ良くなるのに…。瞳がキュート♡



●PN／若（千葉県）
楓の、そして覚醒君の今後がいよいよ気になりますな。また元気な顔が見たいものだ。

オープンテラス

この前、ゲーム屋にいった。「ガンバレねおぽけくんを予約したい」というと、「ガンバレおねぼけくんですね」と店の人にいい返された。果たしてこの店の人の空耳度は何点なのだろうか？●PN＝オヤカタ1号（千葉県）／ガンバレおねぼけくんって…そんな店員さんの方がおねぼけくんだと思うぞ。空耳度は一万点。そのタイトルで予約したら一生商品届かないね…。（長山）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 8月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

リョウ・サカザキへ
　リョウへ♡　あなたにほれてはや5年目♡♡　今年も『KOF』楽しみにしています♡　今年こそキングさんと…♡　になればいいなあ♡♡
●PN／ろいあす（茨城県）

　実は自分もリョウと誕生日と身長が同じなんだよね。あと、足がいっぱいついた虫大キライなとこも共通点（笑）。そのせいか不思議と親近感持ってて、いつも応援してるキャラの1人。なにはともあれ誕生日おめでとう！
●PN／ハル坊（大阪府）

山崎竜二へ
　山崎様、お誕生日本当におめでとうございます！　あなたの生き方に私はとっても憧れてしまうのです。大人の男の魅力ってやつですよね。あ～もぉステキすぎ♡　これからもずっとあなた様のファンでいさせてください！
●PN／ニコ（東京都）

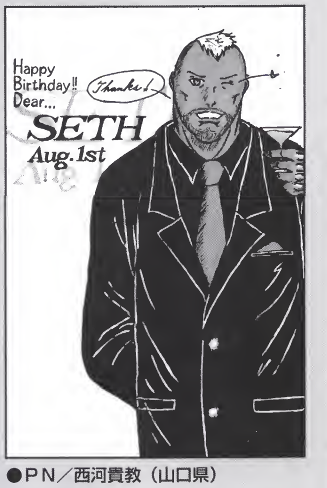
アンディ・ボガードへ
　お誕生日おめでとう♡　これからも美髪・色白・「ふっ」なアンディでいてね。『餓狼』では現役の座を北斗丸にゆずっちゃったけど…でも私はいつまでも大好きだからね！
●PN／黒人探偵Bill（神奈川県）

　我らが兄弟、アンディへ。アンディ！　誕生日おめでとう！　偶然かもしれないが、俺とあんたはちょうど10歳違うんだぜ。俺はこのことを誇りに思う。来年も祝わせてくれよな!!
●PN／K・K（群馬県）

ラルフへ
　HAPPY BIRTHDAY！　もしかして40歳になるんですか？　たとえ大佐がいくつになろうと俺は大佐についていくぜ。クラーク、ウィップ、レオナと仲良くしてください。
●PN／神剣龍（熊本県）

　ラルフ大佐、4×歳の誕生日おめでとうございます！　『KOF』ももう7作目。皆勤賞めざして爆進してください！
●PN／絶・狼牙改（神奈川県）

＊8月生まれのおもなキャラ：1日セス、2日リョウ・サカザキ、8日山崎竜二、八角泰山、10日チン・シンザン、16日アンディ・ボガード、21日ホンフゥ、25日ラルフ・ジョーンズ



●PN／西河貴教（山口県）

●PN／C62（大阪府）





●PN／大佐（東京都）

オープンテラス

『CAPCOM VS. SNK』で実は舞より春麗のほうが胸が大きいことが発覚。悪いことはいいません、さっさとアンディと結婚してリタイアした方が身のためです。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／胸が大きいだけが正義とは限らないぞ！ やはり、形とかも大事だしぃ～。胸がないのも個人的には大好きさぁ。というか、むしろそっちの方が好き（クサレ）。（長山）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

何でもよく食べるグリフォンマスク

私の使うグリフォンマスクはポセイドンウェイブで「お歳暮くれー！」とお歳暮をねだり、「イカメシくれ！」とイカロスクラッシュを決めます。そして負けた時には「子供たちはうめぇ～」といいます。てゆーか、いくら「なんでもよく食べる」からって、子供たちを食べるのはヤバいんじゃ…。

★PN／神無月紅葉（埼玉県）

編：子供を食べるのはマズイ。いくらなんでも…というより、その時点で違うゲームになってるぞ。実はグリフォンマスクはゾンビとか…。見た目、筋肉ついてる感じだけど…。空耳度は75点。（長山）

『餓狼MOW』空耳7連発!!

自分がNFを買いはじめて1周年記念というわけで、『餓狼MOW』の空耳です。

1、テリーのパワーウェイブのボイスが「クラックシュート」に聞こえる。ボケるにゃ早いぞ。

2、ジェイフンの対ドンファン開始デモのセリフが「本気出してくれよ、おっさん！」と聞こえた。年の差1つだぞ、弟よ。

3、マルコの上下段払いの失敗ボイスが「グラント！」と聞こえる。これは…呼んでいるのか？ つ～か知り合いなの？

4、同じくマルコの極限虎砲のボイスが「もらったわあぁー！」に聞こえる。

5、牙刀の龍牙のボイスが、「おおおー、破天弾!!」と聞こえる。牙刀よ、マスクなくしてその技は使えんぞ。

6、グラントの豪弾劾のボイスが「ひらめけ！」と聞こえたことがある。暗黒空手のアンタがいうセリフか？

7、自分の友人Sには、グラントの凶鳥刃→滅焼飛刹の、「舞え！」→「落ちよ！」が「ラルフ」→「キック」と聞こえるらしい。そーか、グラントの正体は40歳を迎えた退役がきんちょ軍人だったのか…。意外。…以上。

●PN／融（岐阜県）

編：1番最初のなんて、どう考えてもボケてるとしか思えないですね。非常にヤバイです。たくさん送ってくれた融さんには、空耳度89点贈呈。（長山）

乗っ取っても最強！カインの傭兵部隊

カインのヒムリッシュ・アーテム（潜在）が「終わりだ！ ハイデルン」と聞こえます。まさか、カインはハイデルンを倒してハイデルン傭兵部隊を乗っ取る気では…。

まあ、どっちにしてもその部隊は最強だろうな。

●PN／クローンラルフ（兵庫県）

編：カインはハイデルンの傭兵部隊を乗っ取りたいのですね。なぜにWHY？ それはね、可愛い女の子が多いからよ～ん（爆）。ウソウソ、私の見解です（笑）。空耳度は90点さます。（長山）

裁判官に訴えるダメダメなケンスウ

古いですけど、『KOF'96』のケンスウのKO負けボイスが「裁判官に訴えてやる」という風にウチの弟は聞こえるそうです。

あと、ジョーのハリケーンアッパーのボイスが、母には「ハリケーンバザール」と聞こえるそうです。

●PN／草薙庵（秋田県）

編：負けたから裁判官に訴えるなんて…ケンスウってひどいですぅ～。格闘家の風上にも置けないです。って、ウソウソ、空耳だもんね。それにしても、家族で空耳ですか？ すごいですね。空耳度は75点。（長山）

もしかして奴隷？あなたが5人目よ！

『KOF'99』で、ウィップの勝ちゼリフが「5人目ね。ウフフ」と聞こえた。5人目って…何が？ まさか奴隷!?

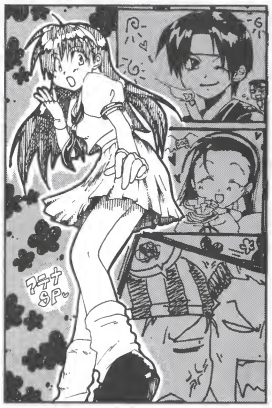
●PN／サンタマリア（愛知



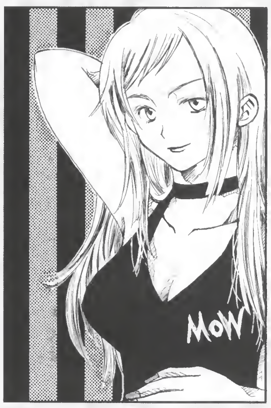
●PN／架瀬のうみ（福岡県）
お帰りなさいです！ やっぱりKOFってスゴイんだね～。キャラは最高なんだから、あとはシステム！ じっくりプレイして確かめてみてくだされ！



●PN／イサムとび（神奈川県）
厳しい稽古の中、食事タイムは安らぎのひととき…♡ でもカラスを食すのはどうかと。これも極限流ってヤツですかね？



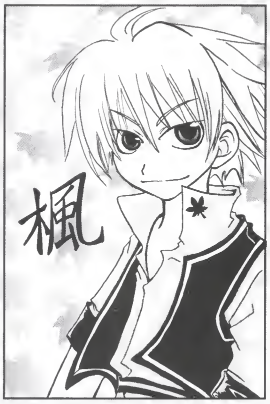
●PN／要まこと（福岡県）
下の悪コンビはいったいどうしたの？ こんなところでケンカはダメよ！ アテナがダークになっておし置きだ！



●PN／森月都（神奈川県）
なんだか気品のようなものを感じる1枚。やっぱりお嬢様ってどんなことしてても気高く、美しいものなのね！ 乾杯！



●PN／マルミング（トシコ命名）（長野県）
おおお、大人しい！ でもうしろでアテナが危険な目に会うと、たちまちナイトに変身して華麗な活躍を見せてくれる…どころかいつもズッコケ（死語）。



●PN／海良みう（三重県）
覚醒君の魅力は、なんといってもこの金髪と、挑発的なまなざし！ でもこんな子がたまにしゅんとした姿を見せると、これまた可愛いんだな。

県）

編：「5人目…5人目なの!? ウィップ様、私だけじゃなかったのね、ウィップ様のバカぁ〜。」と、夢見心地にオチをつけたところで、本日の空耳度は79点。（長山）

ヌルヌルしてます京さまの無式

京さまの無式のボイスが「これがウナギの拳だ!!」と聞こえます。絶対に…。
●PN／ねこいまぐろ（鹿児島県）

編：なんだかすさまじく気持ち悪そうです。やはり、炎のかわりにウナギが出るのでしょうか？ それとも、炎とウナギがほどよく混ざって、蒲焼きになって出てくるとか…。

とりあえず、肉体的ダメージは低そうだが、精神的ダメージは極大な感じ。空耳度は88点。（長山）

グラントの得意技「ウンババ拳」

『餓狼MOW』のグラントのファイナルダウンが「アユミよー」と聞こえる。アユミって誰？ グラントの彼女？ グラントの黒炎流が「ウンババ拳！」とどうしても聞こえます。みんなにもそう聞こえているらしく、黒炎流は今や「ウンババ拳」で通っています。
●PN／アカいバンダナ（千葉県）

編：「ウンババ拳」ですか…。う〜ん、なんだかとってもいい響きです。きっと名前に違わず、怪しい拳法なのでしょうね（笑）。とりあえず、私も「ウンババ拳」を世に広めるためがんばってみようと思います。全国ウンババ拳布教委員会設立決定。空耳度は85点。（長山）



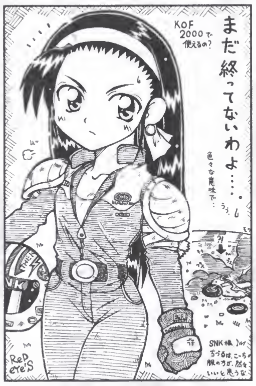
●PN／マロマロベリー（愛媛県）
2人の美少女に囲まれてロック君ウハウハですなあ！　でも当の本人は緊張しているご様子。優しくしてもらっといで〜。



●PN／龍城琥珀（北海道）
確かに弟君って可愛くて女の子みたいなイメージだけど、密かに彼もりっぱな青年。たまにはこんな風に「かっこいい」弟君もいいよね！



●PN／風蘭木犀（静岡県）
コンセプトは「昼と夜」、「トランプ」とのこと。一見タロットカードのようにも見えたよ。月華って純粋和モノだけど、こんな雰囲気もヨシ！



●PN／RED EYE'S（長野県）
ちづるってばケガだけはしないでね…。パオパオ賞を取る秘訣はとにかくイラスト勝負！　文字が入ってない方が有利なり。ファイト！

キャラレターZ

世界一カワイ→包っち♡
君の笑顔にもーうメロメロー♡

包っち、私は君にひと目ぼれというヤツをしてしまったのさ…。うーん、カワイー♡

あのふっくらとしたボウシ、食べたいくらいのぽっちゃりしたほっぺた♡　んー、もう君のすべて大好きさ♡　君がいなかったら、私は『KOF』にハマってなかったのよー！　すべては君のためっス！

私は君のことをすごく尊敬してます！

小さい体なのに、『KOF』に出場したり、修行もすごくがんばってて、んもぉ〜う、弟子にしてください！　って言っても包っちもまだ弟子なんだよネ！　超能力を自由に使えるようになり、一人前になったらぜひ弟子にしてネ♡

これからも、つらいことがいくつかあるかもしれないケド、つらいことがあったら、きっといいことだってあるから、お互いがんばろうねっ。ぜったい×100だよーう！

それじゃあ、私はいつまでも君を信じてるからねっ♡…！

●PN／橘ルイ（福島県）

編：投稿者が12歳の女の子で良かったわ。〈例〉「45歳、男…より」とかだったら、怖いものね。橘ルイさんもこの先つらいことがあったら、包くんのがんばりを励みに乗り越えていくのよ。（稲葉）



●PN／You（北海道）
大好きなキャラの年齢を自分が超えてしまうと、ちょっとショックだよね。アルフレッドも、憧れのお兄さんからかわいい弟、そして…（怖）。



●PN／アユミ（秋田県）
にんにんっぽい衣装ナリ。でも炎パターンは変わらないナリ。やはりくノ一にしては少々露出度が高いかと思われます〜。

オープンテラス

髪を切って登場するキャラが増えてきている…。ロン毛の好きな私には、次は誰が髪を切るのか、かなりドキドキものである。●PN＝新撰組十一番隊隊長（岐阜県）／次あたり、フリーマンが髪を切ってさわやかな感じ（北斗丸な感じ）で登場…う〜ん、ある意味不気味すぎ。というか、気持ち悪い。（長山）

オープンテラス

『龍虎』『餓狼SP』『武力』『KOF』『カードF』『頂上決戦』…何気にリョウって出演作品の数1番多いかも。●PN＝美麻らと（福岡県）／まあ、その辺は事情を汲んであげてください…。他のゲームに出ないと、一生出演できないかもしれないし（笑）。（長山）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

1日3回も男に間違われる私って…

半年ほど前、ゲーセンで『KOF'99』をプレイしていたところ、小学生ぐらいの男の子が近づいてきて、「うまいねー」といってきました。「をを、素直なイイ子じゃないか（爆）！」などと思いつつ、その子としばらく話しながらプレイしていると、「お兄ちゃん、この人男？」とキングを指していうじゃないですか！　キングは女です。女なんです。でも私も女じゃー！

しまいには挙崇を指して、「お兄ちゃん、この人に似てるねー。」などとのたまうではありませんか（笑）。その言葉に「は…はは…ありがと…」といっていると、あとからその子の母親らしき人が、「あら、どうもすいません。ほら、もういくわよ。このお兄ちゃんやってるんだから」という始末。

そのまま、その怒りを画面中のテリーにぶつけていると（ゴメンナサイ…）、横から店員のオバサンの「これ兄ちゃんの？」と…。

気がつけば、となりの筐体に、さっきの男の子の物と思われるスイミングスクールの手帳が置いてあったんです。「…違います」そういった顔はすでにひきつっていましたよ、もう。

それにしても、1日に3回も男に間違われるワシって…。

★PN／麻宮亮（愛知県）

編：1日に3回も男に間違われるなんて、災難でしたね。でも、いい意味に考えれば、キング様のようにりりしくて、カッコイイということではないのでしょうか？　とりあえず、宝塚でも目指してがんばってみてはどうでしょう？　（長山）

オロチの呪い？モザイクな闘い

それは、まだ『KOF'98』の頃。いつも通り『KOF'98』をやろうといつも通りコインを投入しました。そしていつも通りシェルミーさんを動かすと…「あれ!?　モザイク…なんと、ニュートラルではいつも通りのグラフィックのシェルミーさんが、動くと全身モザイクになってしまったのです！　「なんじゃこりゃあぁぁ！」といった感じ（笑）。しかし、叫びもむなしくシェルミーさんはモザイクをかぶった姿のまま…。それどころか、対戦相手（コンピュータ）の庵もモザイク（笑）。でも、キャラがモザイクなだけであとは動きもダメージも音声も背景も問題なし。結局、モザイクが2つぶつかり合うというわけの分からないバトルがはじまったのでした（泣）。

数分後、2番手のマチュアを出すとまたしてもモザイク!!　もう何が何やら…。

結果、モザイクなキャラでもそこそこ楽しめたんですけど、何だったんだろう？　ちなみに、全キャラモザイクになってたわけではなくて、何とオロチ関係者だけでした。これってただの偶然（笑）？

●PN／美麻らと（福岡県）

編：ん～、やはりオロチの呪い？　私も、何者かの陰謀を感じます（笑）。　（長山）

喰うな!!



なんだか異星人のような気がしてきたぞ。ほたるの存在が。…まあ家の中でゴキブリ食べてくれたら助かるけど、ほおずりしたりキスしたりするのは超勘弁。

●PN／磯部毬藻（静岡県）

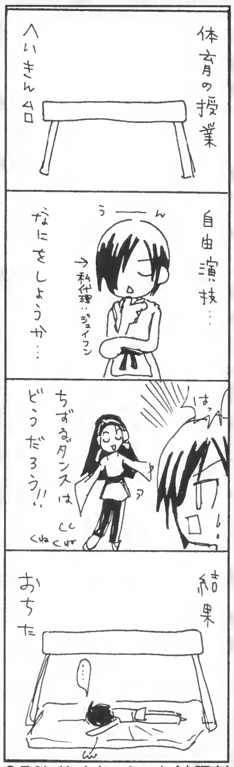
3カ月続いてた



一見気づかなそうでありがちな間違い（？）。しかしテリーの場合はそんなことより一気に銀河系にまでワープしてしまった。オヤジギャガーに幸あれ。

●PN／絶・狼牙 改（神奈川県）

不向き



知っている者だったら素直に笑える。…が！　体育の授業でそれをやってしまう貴方の勇気に拍手喝采！　この超A級難易度の技を会得するにはそれなりの修行と精神が必要だぞ！

●PN／ヤナカコタロウ（大阪府）

私もつかみたい…



気持ちはすご～く分かる！　あの見る者をいけない衝動に駆り立てる髪型には誰も逆らえないのだ。みんなで思う存分つかむべし。むしろ命は捨てろ（無茶）！

●PN／弥生優（山形県）

オープンテラス

ある日、僕の友達が恐ろしい会話をしてた。それは「NFの稲葉っていうおばさん知ってる?」「ああ、あの史上最強のおばさんでしょ」と。編集部のみなさん、どう思いますか?●PN=クローンラルフ（兵庫県）／えっと、あの～、なんつ～か、死にたくないのでノーコメントザマス（笑）。（長山）

よろず質問&要望コーナー



●PN／八里眠（大分県）
おおお～っ！　笑ってる！　あの彼が満面の笑みを浮かべているー！　…かっ、可愛いじゃねえか、グヘヘ。実際には…あり得ないか。



●PN／采姫炬（東京都）
最近の若い読者様たちはちゃんと知っているのだろうか。『風雲STB』というゲームの存在を…。そんな昔でもないけど、今イチ人気低め（泣）。

『甦りし蒼紅の刃』の各キャラクターの生年月日を教えて下さい。
●PN／七瀬時貞（宮城県）、高私南威音（富山県）、香坂紅美（愛知県）他

年齢は判明していますが、生年月日までは…。とりあえず各キャラの年齢をお知らせします。

●九葵蒼士狼	17歳
●覇王丸	47歳
●花房迅衛門	?歳
●服部半蔵	47歳
●九鬼刀馬	22歳
●命	19歳
●朧	?歳
●榊銃士浪	27歳
●サヤ	22歳
●吉野凜花	16歳
●七坐灰人	19歳
●十六雉夜血	20歳
●乱鳳	10歳
●つむじ風の臥龍	35歳
●眠兎	7歳
●陀流磨	60歳
●ター・ションマオ	25歳
●ナコルル	詳細不明
●リムルル	詳細不明
●伊賀忍軍	16～50歳
●お侍	35歳
●朧衆	16～29歳
●無限示	35歳
●ゴロツキ	18～39歳
●幽堕	不明

以上です。（SNK宣伝課）

牙刀にしかなつかないというイトカツですが、イトカツとほたるたちとの出会いはどのようなものだったのですか?
●PN／刄（埼玉県）

最初は牙刀が飼っていたイトカツに、ほたるはあまり馴れていなかった。しかし、例の事件が起きた時…。
母が死に、兄と父が行方不明になってしまい、悲しみに暮れている彼女のもとに、そっと近寄ってきたのがイトカツであった。その押しつけないイトカツの優しさを感じたほたるは、自力で立ち直ろうと決意する。
イトカツとはそれ以来の友達である。（SNK宣伝課）



●PN／那月凜（滋賀県）
歴代主人公たちを押しのけ、真ん中キープ！　KOF三代目主人公…ってことは、まさか参戦する気なの～!?　やめときなさいって。危ないから。



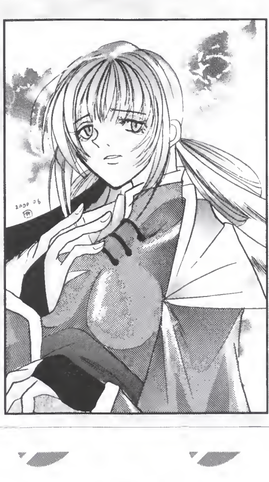
●PN／ヤナカコタロウ（大阪府）
キム殿の血はやはり美形ぞろいですな。先月号キャラテキにてささやかに紹介されておりましたが、気づいてくださって恐縮ナリ～。



●PN／磯部毬藻（静岡県）
暗闇の中から低い声で「…片づけてやるぜ」とかいわれたらちょっと怖いかも。必死に探すマキシマを見てニヤリって…さては貴様、遊んでいるな?



●PN／あにた（茨城県）
覚醒君って、ワガママで怖そうだけど、きっとものすごく優しい青年なんだろうな。あかりとのコンビも納得。お似合いだよ♡



●PN／明晶晃（東京都）
刀馬もなんだかんだいって命ラヴなのですよきっと。これだけの美人が常に側にいてくれるどころか自分を慕ってくれてるんだもの！　チッ！



●PN／篁淩羽（神奈川県）
楓を守ろうとするも、すでに泣き状態。可愛いですのう。こういう時は意外と楓の方が強かったりするんだよね（ドリーム?）。

最近フリーマンのサラサラでツヤツヤの髪がうらやましい。●PN＝朱雀雪那（東京都）／確かにフリーマンのサラサラ、ツヤツヤな髪はうらやましいかもしれないが、なんか夢見心地な感じでキマッちゃいそうでイヤな感じかも…。（長山）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！イエ〜イレッツシング！

夢の更生なしとげろ韓国チームの歌

旧ドクタースランプアラレちゃんのOPでキムさんの歌を作りました。

来たぞ　来たぞ
キム・カッファン
ホァタタタタタ
アチャチャチャチャ　アッチャ
チャー
ホァタタアチャチャ
ドンジェイも
夢の更生なしとげろ
チャンコもニッコニコ
ボンゲは「ほんげー（泣）」
みんな集まれ韓国に
どんなことが起こるかな
それいけ　アタタタ
お楽しみ

★PN／ココロザシノ（静岡県）

編：やはり更生は夢なのですね。というか、むしろ夢にしたいのかもしれない。一生更生地獄気味。（長山）

忘れさられた名作龍虎キャラの歌

トキオの「みんなでワーッハッハ！」の替え歌です。本当に龍虎の続編は出ないのでしょうか？　存在自体知っている人が少ないからなぁ…。

リョウ　ユリ　ロバート
たくまっち
キングに香澄に影二殿
ついでにBIGと竜白も
龍虎のキャラだよ本当だよ
テムジンは変な髪
不破刃は変な技
示源にそっくり
ワイラーさん（変身後）
レニィはム・チ・子
ミッキーは「ハァーン」
アンディに激似の
ギース様
やったぜBIGが
跳べないぜBaby×2
って初代だけ
やったぜユリちゃん
可憐だBaby×2
って初代だけ
やったぜキングの
脱衣だBaby×2
っていい感じ
やったぜリョウも
脱衣だBaby×2
ってうれしくねー!!

●PN／サンタマリア（愛知県）

編：なんだかとても懐かしい名前のオンパレードですな。たしかにリョウとかキングとか、最近の若い方は龍虎のキャラだということは知らないんだろうなぁ…。（長山）

今度はビキニで!? アテナの心の叫び

『KOF'99』アテナの内心をアンパンマンのOPで歌ってみました。

'99の新キャラに
若い娘3人登場で
今年はヘソまで出したのに
どうして誰も見てないの？
ショートは一部に不評だし
セーラーの方が人気なら
やっぱり今度はアレしかないようね！
そうよ、私だってヒロインなのよ！
アテナ、今度はビキニでいっきまーす！
（ケンスウ）
ア、ア、アテナそれはやばいんちゃうか？
ジョンの視線が何かヤラしいでー!!
（ジョン）
な…何のことかね？　拳崇君…

●PN／桃（福岡県）

編：気にしなくていいと思うんだけどなぁ。アテナちゃん可愛いよ。ショートカットも最高さぁ。衣装にしたって、ビキニもいいけど『KOF2



●PN／IQU（三重県）
昔はよくハゲだハゲだとバカにされておりましたけど、いつのまにやらりっぱになって…。パンツのファスナーが下りてるような気が…キャキャ♡



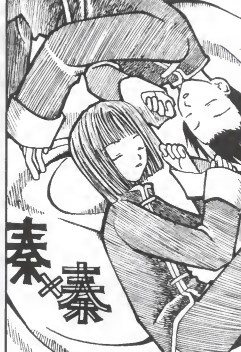
●PN／森里はむ（埼玉県）
今年のアテナはとってもサイキッチュ♡　でも半ズボンの鎖ってなんだかなぁ。包がヘソ出してたら人気爆発間違いないと思うけど。



●PN／霜雪海（福井県）
最愛の人を守ることができなかった…って感じでしょうか？　でもナコルルはきっと大自然を包む風となって、いつまでも側にいるよ。元気出して。



●PN／せんり瑠（兵庫県）
ちっちゃくなって、キャラクターたちのやんちゃぶりもパワーアップ！　面白いミニゲームもついて、とにかく買い！　な一品だニョ！



●PN／葵月瑠（群馬県）
一事は悪に染まっていた彼らも、こんな寝顔を見せるようになったのね（ホロリ）。これからは自分の道をまっすぐ歩んでいってくださいな。



●PN／神無月さつき（埼玉県）
服装が！　髪型が全然違う！　リニューアル？　でも充分可愛いよ！　強気な瞳は相変わらずなのね。ポニーテールもよくお似合いです。

000』のパンツからのぞくナマ足とかもかなりヨシ。ご飯10杯は軽くいけますな（笑）。細かいことは気にせずにがんばれ、アテナちゃん。（長山）

舞ちゃんの本音 思い出はいつもハゲ

「TSUNAMI」の舞の気持ちバージョン「KATSURA」をみなさんで切なく歌いませんか？

風へと舞うわずかな髪
飛びすぎるあの金髪
ホントは見た目以上に抜かれにくい髪もある？
ダメよやめて登場デモ
ホントやめて超裂破弾
あんなに抜けた髪に
出会う日々は二度とない
人は誰も髪求めて闇にさまよう運命？
そして髪はなぜ　OH、My Destiny
命果てるまで
見つめ合うと素直におしゃべりできない

カツラのようなわびしさに
I Know…怯えてる、Hoo…
めぐり逢えた瞬間から苦悩が絶えない
カツラのような夢の中で
想い出はいつの日もハゲ
好きなのに泣いたのはなぜ？　弟子だって前の方…ハゲ

●PN／アンディ伊藤（宮城県）

編：やはりアンディといえばハゲ。でも、そんなにアンディってハゲてるかな？　薄いっていうのは認めるが（笑）。みんなにハゲといわれようが、ズラなんてかぶらずに自分をつらぬいているアンディと幸せになって下さい、舞ちゃん。といってみたけど、実はすでにズラだったりして。（長山）

メタルスラッグ3初体験ソング

TMRの「Black or White? Version3」で、メタスラ3の初体験を替え歌にしました。

アーケードでアクションをやるはずじゃなかったけど
メタスラ3置いてあり
お金を入れて挑戦した
アクションなんてマ○オ以来メタスラとかも初めてだ
フィオ選びなぜかメガネ割れ空からはいいけど
何ゆえ海の中？
足とか濡れるぞ？
泡に当たり1人散り
イナゴがきて全滅だ
タフさない彼らでは
無理かなKOF
やっぱストライカー専用？
ネオフリは読んだけど
初めての自分が
できれば誰もが苦労しない

●PN／神山丁（京都府）

編：私にいたっては、いまだに1面の潜水艦の乗り方が分かってなかったりします（バカ）。お互いがんばって修行しましょう！（長山）



●PN／水無月皇（埼玉県）
うしろにいるもう1人の彼女はいったい誰ー？　ほたるもついにギャグキャラとなってしまったのか。ギャップがいいカンジ。



●PN／ほわいと（京都府）
そこまで喜んでいただければ本望っス！　死ぬ気で画撮したかいがありました。これからもキム父さんをよろしくお願い致します！

オープンテラス

弟から不気味な俺の人形をもらった。処分に困っている…。●PN＝二色ひとえ（宮城県）／それは、天然なのでしょうか？　それとも嫌がらせ（笑）？　そんな弟くんには不気味なフリーマン人形（手作り）をプレゼントしてヘコませてあげるのがいいでしょう。相打ちOK気味…というか、相打ち狙い（笑）。（長山）

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／大山高嶺（京都府）
ホントにこのまま1本の格ゲーが作れそう。魅力的なキャラがいっぱいいるもんね！　みんな～注目～！

▼あの青春を思い出せ！ 全国スイル×ロサ布教委員会

いや…その前に風雲スーパータッグバトル布教委員会を設立しなければいけないのかも…。

2人を一目見た時から「これはプレイせねば！」と意気ごんでいたのに近所のゲーセンになく、遠方まで出かけて1、2回プレイしたきりで、そのうちCD版も発売するだろうと思ってたら甘かったっス。ROM版のみ…。

スイル×ロサのタッグでもっとやりこみたかったし、EDも見たかった…。

ネオポケの『カードファイターズ』では2人のカードがあって良かった～♡　目指すは『KOF2000』（笑）。ハヤテやキャロルも加えて『風雲STB』チーム出場希望です。

●PN／メルシーマダム（宮城県）

編：最近徐々にではありますが風雲人気が上昇しつつあるのだ！　『KOF2000』では残念ながらチーム参戦できなかったけど、もしかしたら、何か別の形で…？（山田）

▼可愛さNo.1！ 全国アンディ人形教委員会

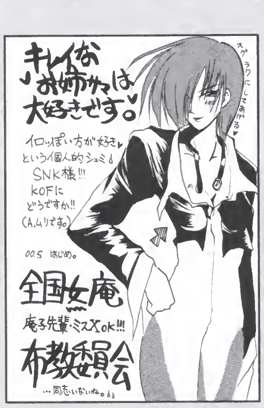
『KOF2000』が出た今だからいいますが、実は『KOF'99』で1番好きだった新キャラはマキシマでもウィップでもなく、あの舞が持つ「アンディ人形」でした。だって可愛いじゃないですか？　だから布教します。マジで欲しいです。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：正確にいえば「アンディ♡あたしのラブラブベイビー人形」？　あれはやはり舞の手作りなのかなあ。その後の行方が気になるね。（山田）



●PN／神無月さつき（埼玉県）
この子たちの詳しい情報求む！　SNK様！



●PN／かいせんはじめ（群馬県）
やっぱイメージ的に女性化するとこんな感じ♡

果たして夜血のコスプレは今世紀中に現れるだろうか。無理か。勇気のある方、御一報下さい。●PN＝神代雪兎（茨城県）／コスプレすること自体は簡単そうだが、全身タイツ（？）はキツイかも。自分に自信のある方、編集部まで写真をお願いします。（長山）

文通&募集コーナー

SPECIAL PRESENTS

●SNKの格ゲー（特にKOF）が少しでも好きな方、僕と文通してください。近所の方は、たま～に会ってゲームセンターにいってもらえるとうれしいです。好きなキャラは、キム親子をはじめとするテコンドー使いとアテナ、庵、オロチチーム、京、ヴァネッサ…以下限りなく続く…。年齢性別はまったく問いません。ヘタですが、イラ交も可です。お気軽にお手紙ください。よろしくお願いします。

19歳、男。

〒156-0054　東京都世田谷区桜丘4-9-12　ドミトリー千歳船橋B206号　上草真利夫

●文通相手&友達募集します！　KOF、餓狼などSNKゲームの好きな女性の方、文通してください。近くの方は一緒に遊んだりしましょう。私の好きなキャラはK′、真吾、京、ウィップ、ロック、テリーetc…たくさんいます。こんな私ですが仲良くしてやってください。年齢は問いません。周りに同志がいないのでよろしくお願いします。切手はなくてもOKです。

17歳、女。

〒471-0823　愛知県豊田市今町1-46-4　神野南

●お友達募集!!　近隣の方で、ネオジオゲームが好きな方、俺と友達になってください。対戦が好きなら大歓迎!!　年齢性別不問。楽しくやろ!!

18歳、男。

〒133-0065　東京都江戸川区南篠崎町2-210-1　アコールシマムラ102　成田政輝

●ネオジオフリーク'99年8月号の同人誌コーナーにRBS DM本「STRAY DOG」という本を載せていただいた者ですが、住所・氏名が明記されていないため、本を発送できない方がいます（白い封筒で消印は町田となっています）。お心当たりのある方は、ハガキで住所・氏名をお知らせください。もう1年近くも本をお届けできず、心苦しく思っております。

〒463-0004　愛知県名古屋市守山区吉根松洞325-4-127　岩田優子

●KOF、餓狼が好きな女性の方!!　文通&都内に住んでいる方は会って一緒にゲーセンへいきましょう!!　年齢は問いません。切手不要、返事確実です。俺的にはテリー、社、京、舞、シェルミーが好きです。どうぞヨロシク!!

17歳、男。

〒115-0045　東京都北区赤羽3-6-20　若葉荘　内田比呂和

●サークル会員募集中で～す。我がコスプレサークル「ナイトメアゼクス」は、KOF、月華、侍、餓狼中心です。会費240円、会報2カ月に1回発行。主にイベント参加メインです。参加できない人は、会報を読んで楽しめます。興味を持たれた方は、80円切手同封のうえお手紙ください。よろしくお願いします。年齢性別不問です。

〒315-0067　茨城県新治郡千代田町下佐倉731　増田勝好

●KOFが好きで、ハガキで文通してくれる方募集中っス！　KOFのキャラはほとんど好きで、特にK′、庵、京、オロチ、ラルフ、真吾が好きです。ネオポケを持っている方も大歓迎！　年齢性別不問。どうぞよろしくお願いします。15歳、男。

〒178-0064　東京都練馬区南大泉1-10-5　菅沢亮二

●KOFのキャラ（特にいおりん、キング、テリー、レオナ、舞、ユリなど）が大好きというそこのあなた!!　私と文通してください。イラスト描ける方はイラスト入れてくれてOKです（当方イラスト描けませんが…）。コスプレしてる方はコスプレについて教えて欲しいです。年齢性別問いません。初回のみ80円切手を貼った返信用封筒を入れて、お手紙送ってください。コスプレ写真同封OKです。

14歳、女。

〒649-6255　和歌山県那賀郡岩出町西安上311-72　谷本歩

●お友達大募集!!　SNKの格ゲー（KOF、餓狼、月華など）がお好きな方、お友達になってください！　一緒にゲーセンで遊びたいので、近くの方だとうれしいです。色々と熱く語り合いましょう!!　また、イラストなども描きたいと思っています。年齢性別不問です。お気軽にお手紙ください。待ってまーす!!

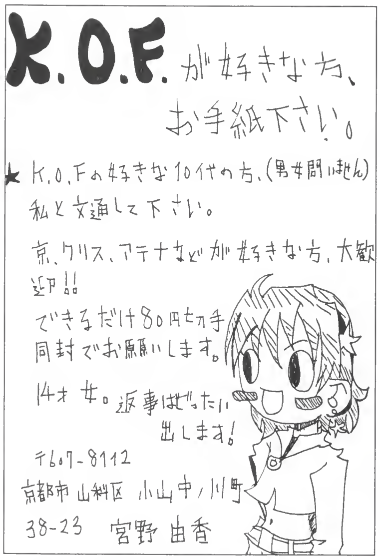
19歳、男。

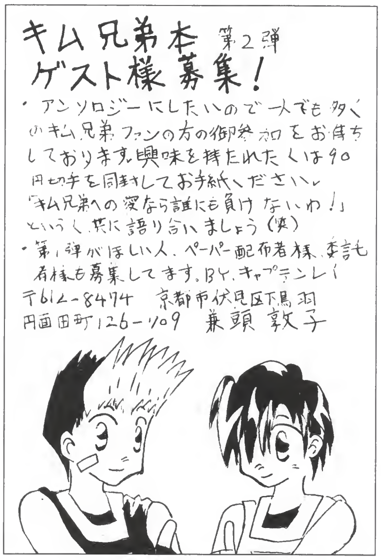
〒700-0803　岡山県岡山市北方4-4-3　大和田コーポ103　鈴木康夫

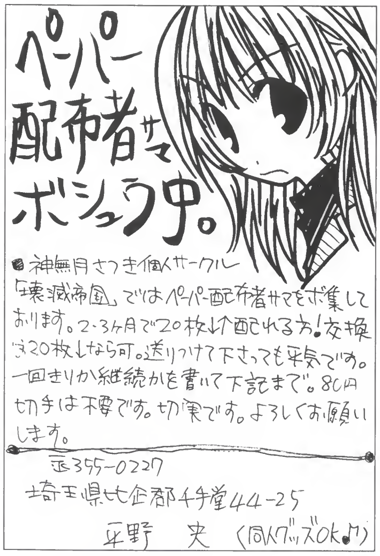
●月華本、KOF本を作るにあたって、ゲスト様大募集しま～す!!　どうかあなたのイラストで私の本を飾って（笑）ください♡　月華の方はシリアス、ギャグ、カップリング問いませんが、KOFの方はネスツ系、軍人系のシリアスでいきたいと思ってまふ（メインカップリングはK′×ウィップ）。どちらか片方でもOK。両方やってもいいといってくださる方は神様です！　描き方も、小説、マンガ、イラスト、と何でもあり。ただし、月華、KOFを愛してやまない方に限ります。何でもいいから描かせろという方はご遠慮ください。老若男女問わず。くわしくは80円切手同封で。FAXお持ちの方は、番号と連絡可能時間を書いてくだされば、切手なしでもOKです。募集期間は次のネオフリが出るまで。それではお待ちしておりま～す!!

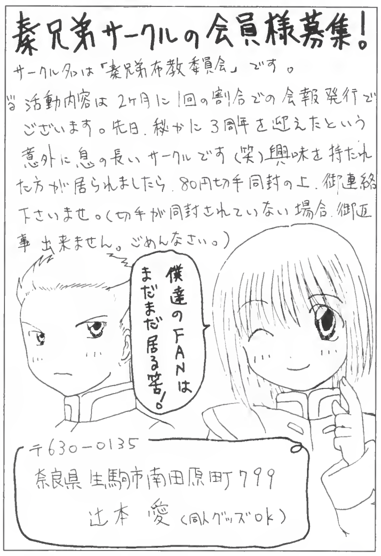
〒257-0024　神奈川県秦野市名古木405-4　味埜美穂

●相方友達大募集。SNK作品大好きっ子に大朗報（笑）？　今回、SNK（餓狼、KOFシリーズ）作品、オリジナルを中心に同人活動をはじめたいので、シナリオか絵、どちらかを書ける相方









友達を大募集します。自分は同人活動初心者でシナリオ書きます。マナーを守れてどこのサークルにも属していない方なら初心者、経験者（経験者の方はご指南を）、性別、年齢、地域不問ですのでよろしく。18歳、男。
〒161-0033　東京都新宿区下落合4-9-2　ドミールMA201号室　秋山明弘

●会員様募集しています。ゲーム・オリジナル中心サークル「SNOW　BIRD」では会員様募集中。会報誌を2カ月に1回発行します。コピーです。会費は2カ月に1回送料こみ200円お支払いくださいネ。1カ月たっても連絡いかない場合、もう1度お手紙ください。切手不要、あて名シールあるとうれしーです。
〒963-0534　福島県郡山市日和田町字広野入58-13　伊藤優香

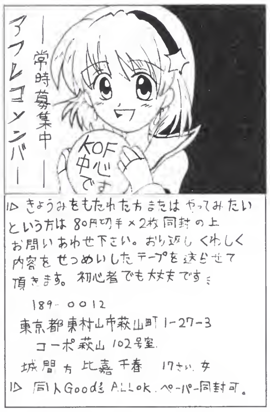
●文通＆友達募集!!　KOF他ゲーム好きな方、文通しましょう。もし近くの方なら一緒にゲーセンで遊んだりしませんか？　県外の方でもできる限り観光遠征してみたいです。あと、こだわりの連続技・連携などお持ちの方、ぜひ教えてください。切手不要、締切りなし、いつでも手紙ください。年齢性別地域不問!!　20歳、男。
〒370-2334　群馬県富岡市上高瀬623-2　大河原正文

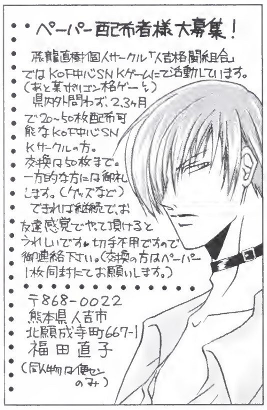
●アンケート回答者様を募集しています。SNKの格ゲーアンケートです。どれか1つのジャンルしか知らなくても答えられます。締切りは10月末日。一応お礼ありです。切手不要ですのでお気軽にお手紙ください。
〒721-0913　広島県福山市幕山台8-24-20　桑田ひろこ

●文通＋ゲーセン友達募集！　男女問いません！　最近KOF仲間がいなくて困ってます。「やってやるか!!」という心の広い方、ぜひお願いします。地域も特に問いません。末長くやってもらえれば誰でもかまいません。好きなキャラはテリー、ユリ、庵、クリザリッド、ジョン、ウィップ、ロバート、マルコ、牙刀、ドンファン、カインです。人数が多いと選ばせてもらいます。気楽にお手紙ください。初回のみ80円切手同封でご連絡ください。18歳、男。
〒236-0042　神奈川県横浜市金沢区釜利谷東2-13-2-706　大野弘幸

●女性会員募集（切実）。格ゲー大好きな女のコ。ゲーセンで遊ぶサークルです。ビリヤード・カラオケもあり。初心者も大歓迎。あまりにも男が多すぎるので華を求めています。江坂に遊びにこれる15歳以上の女のコ大歓迎！
〒546-0032　大阪府大阪市東住吉区東田辺1-17-12　芳澤千恵

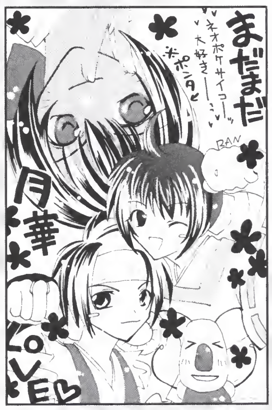
●SNK格闘ゲーム、特に月華が好きだという方、イラ交and文通しませんか？　また、同人誌の作り方を1から教えてくださる心優しい方、手紙ください。年齢性別不問です。よろしくお願いします。







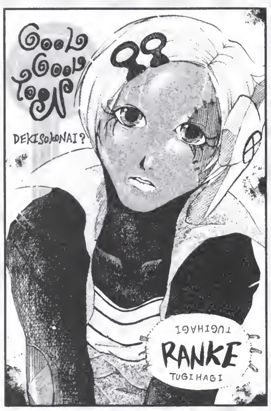




●PN／右下注目♡ナナセ（兵庫県）
ネオポケソフトのラインナップには注目したいところ。そして前から叫ばれている月華第三幕希望の声…。まだまだがんばってもらいたいですSNK殿！



●PN／長井あじろ（北海道）
やはりチャンコといえば気高く情熱的なバラがよく似合う…。「お嬢さん、お1人ですか？」なんて優しくささやかれたら、女性たちもうっとり…♡



●PN／花南瓜（新潟県）
自分はできそこないなんだと思っている彼女。でも絶対そんなことはないって！　こうやってイラストを描いてくれる方もいるんだから、自信持って！



●PN／絵夢人（福井県）
某お笑いグループに弟子入りしたのか…？　でもお上手。これならアテナもきっと喜んでくれるに違いない（そうかなあ…）！



●PN／黒崎シイノ★（香川県）
ちなみに「Stimulation」とは「刺激」ということだそうです。確かにその美貌、衣装ともにとっても刺激的っス！



●PN／ねこいまぐろ（鹿児島県）
ハガキをまとめて送る時は宛先の「～係」のところに送るすべてのコーナー名を書いてね。中でさらにコーナーごとに封筒に入っていると大助かり！

オープンテラス

先日、友人が「DCの『KOF'99』のエキストラストライカーのフィオってあっちいけ攻撃するよりも銃で撃ったら即死じゃねーの?」と一言。HAHAHA!!　そんなんだったら格闘もへったくれもねーぜ、ブラザー!!●PN＝ドイツ軍人SS（東京都）／う～ん、どうでしょう？　手から炎が出る奴らに銃なんて無意味かも。むしろデカイ鉄の塊を振りまわせるフィオ本人の方が兵器なのかも。（長山）

オープンテラス

ネオフリ7月号の表紙にクリザリッドの上に未確認物体がいる。なんか見覚えがあるような…。●PN=草薙庵（秋田県）／同ネタ多数でした（笑）。ん～、な～んとなく、某アメリカンなんじゃらチームの人に似てるかもぉ。って、気のせい気のせい（笑）。（長山）

20歳、男。〒484-0061 愛知県犬山市前原向屋敷95-48 武田豊

●コス写真交換友達募集！ 私は庵系（男、女、ミスX）とシェルミーをやっています!! KOF（QOFも）のコスをしている方を全国的に募集します！ キャラ不問。自信作を交換し合える方、キャラを極めることを重視する方、アホ写真を撮っている方、よろしくお願いします！ 送りつけOK！ 同枚数送ります。切手不要。17歳、女。〒421-0201 静岡県志太郡大井川町上小杉915-15 濱中久美子

●ゲーセン友達募集中。私個人で静岡県内すべてのゲーセンめぐりを考えています。しかし、1人ではかなり無理がありますので、静岡県内のゲーセン好きな方、もしよろしければ一緒に手伝ってもらえませんか？ できれば20歳前後で最低限の良識のある方でお願いします。初回のみ（詳しく）自分のプロフィールを書いてください。切手なんかはいりませんので、よろしくお願いします。21歳、男。〒411-0917 静岡県駿東郡清水町徳倉510 木村純平

●文通・イラ交・友達募集。SNKならKOF、蒼紅の刃。カプコンならジャス学、ヴァンパイアシリーズが大好きだという方。あたくしとマニアックなことを語ろうじゃないか！ ちなみに好きなキャラは社、紅丸、灰人、夜血、エッジ、雹、ジェダ様など。他のキャラが好きな方もOKです。誰でもイイからお手紙ください。締切りはありません。15歳、女。〒491-0033 愛知県一宮市別明町3-61 堀場梨愛

●ペーパー配布者様。お礼がなくても配布してくれる方。2カ月で20枚程度配れる方。継続のみ。交換は10枚まで。ジャンルはSNKがあればOK。また、文通相手も募集。義賊集団リーリンナイツが好きな同志求ム！ KOF、餓狼が好きな方でもOK。初回のみ80円切手同封された方にだけ返事書きます。よろしく。ペーパーつめこみ大歓迎です。同人グッズALL OK。18歳、男。〒277-0086 千葉県柏市永楽台1-7-25 中島輝雄

●イラスト募集です。ただ今、私たちのサークルでは、モノクロイラストを募集中です。送っていただいたイラストをサークルで出した本などに載せたいと思っています。SNK、CAPCOM、ジャンプ系などでお願いします。メッセージ入りでもOKです。トーンなど貼ってある時は、はがれないように！ 紙の方はハガキか、ハガキと同じ大きさならOKです。無期限なのでどんどん何枚でも送ってください。たくさんのイラスト待ってます。PNも忘れずに書いておいてください。本名でもOKです。〒136-0071 東京都江東区亀戸7-42-7 506 原田美幸

●史条周は、文通・イラ交相手を募集してます。KOF、月華、餓狼、メタスラ、EX2PLUS、ファイティングレイヤー、このうちどれか1つでも好きなゲームがある方、お気軽にお手紙ください。文通だけでもOK！ 地域年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。返事確実！ よろしくお願いします。香澄、響、ほたる、北斗丸、七瀬が大好きです。19歳、男。〒564-0041 大阪府吹田市泉町5-25-9-101 松崎周史

●文通・相方さん・オトモダチ大募集。県が近い方、同人活動一緒にしましょ～♡ 心の優しい方、色々教えてください。少女・少年マンガLOVE♡ KOF、月華、サムスピ、餓狼MOWの中から1つでも好きなものがある人、ペンフレンドになってください。イベントなど一緒にレッツゴーな人、たまに電話してもOKな人（文通だけでもいいです）仲良くなりましょ。同人グッズ、ペーパーつめこみOKですよ！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。まずはお手紙で仲良くなりましょう。13歳、女。〒198-0064 東京都青梅市柚木町3-632 小川智美

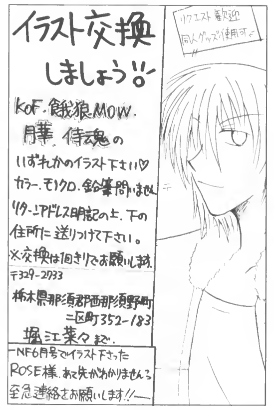
●文通相手&友達大大大募集！ とにかくSNKの格ゲー（特にKOF）、あとネオジオフリークが好きな方、お手紙待ってるっスよ。返事は100%（必ず）書きます。年齢性別不問。近くの方、一緒にゲーセンいきましょう。お手紙待ってま～す。12歳、男。〒860-0053 熊本県熊本市田崎2-3-76-502 山下大志

●KOF、餓狼（MOW以前のものが特に）、月華etcが好きでやまない女性の方、このワタシと文通してください！ KOFでは龍虎の拳チーム、オロチチーム、'99主人公チーム、怒チームetc。餓狼ではテリー、ギース、ダック、ホンフゥ、ボブ、ロック、キム兄弟etc。月華では嘉神、楓、天野、守矢、あかり&十三etcが好きです。私も！ という方は今すぐお手紙を書いてポストへ。切手同封でしたら当サークルペーパーをお送りいたします。同人グッズ、ペーパー同封カンゲイ！ 18歳、女。〒739-1743 広島県広島市安佐北区倉掛3-25-20 浜脇真由子

●コスプレ友達募集！ 福島のイベントで一緒に餓狼MOWのコスプレをしてくださる方を募集しています。年齢性別不問ですので、お気軽にアクセスしてください。18歳、男。〒964-0938 福島県二本松市安達ケ原5-17-1 熊谷大輔 takaragima@pdx.ne.jp

●超よろずサークル「G-Wave」では、高校生以上で私たちと会報などで遊んでくれる会員様を常時募集しています!! 興味ある方は80円切手同封でご連絡ください♡ 〒183-0032 東京都府中市本宿町1-25-2 岡崎方 小室梓右





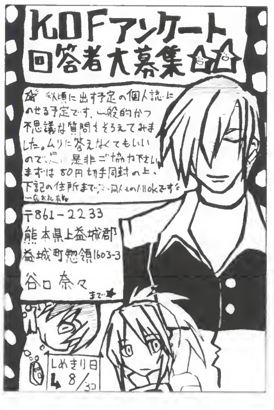












売買&交換コーナー

●売り／ROM版『得点王2』CD版『KOF'96ネオジオコレクション』『フットサル』（ケースにキズあり）『月華の剣士』（美品）『ネオジオCDスペシャル』。ドラマCD『KOF'96』『KOF'97～宿命編～』。'95の庵のぬいぐるみ（UFOキャッチャーで取ったものです。ちょっと古めですけれども、一生可愛がってくれるという方はタダでもOKです）。送料はそちら持ちで。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。〒811-4312　福岡県遠賀郡遠賀町大字浅木617-17　森正成

●買い／ネオジオフリーク'99年5～7月号、'00年1月号を定価＋100円程でおゆずりいただけませんか?　ポスターの有無は問いませんが、つけてくださるとうれしいです。送料こちらで負担いたします。封書またはハガキでご連絡ください。お願いします。〒606-8203　京都府京都市左京区田中関田町2-26　府営2棟203号　若林映里

●売り／餓狼フルカラー便せんあります。ロックとテリーで、10枚1セット。送料は1部140円、2部160円。代金は1部200円。ご希望の方は、送料分切手・金額分小為替・あて名シール同封のうえ、ご連絡ください。当方、便せんサークルやっております。ペーパーのみご希望の方は80円切手を貼った返信用封筒を送ってください（住所書いてくださいね♡）。お待ちしてます！

●買い／ムービック『KOF'96 京VS庵FIGHT3』と、ブロッコリー『KOF'97格闘の王様3』（両方ともアンソロジーコミックです）を500円くらいで売ってください!!　送料こちらで負担します。どちらか片方でも構いません。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。〒038-0202　青森県南津軽郡大鰐町長峰字前田ノ沢222　栗林絵美

●交換／こちらのネオジオCDZ本体（箱のみ）＋コントローラープロ×2、CD版『KOF'99』『月華第二幕』と、そちらのネオジオROM本体（＋付属コントローラーつきで）、ROM版『KOF'99』を交換してください。送料は相互持ちで。ハガキでご連絡ください。〒175-0092　東京都板橋区赤塚5-1-5-305　待井高太郎

●買い／ネオジオROM版『餓狼MOW』を2万5千円以内で。希望価格を明記のうえ、ハガキまたは往復ハガキでご連絡ください。送料こちら持ちです。〒852-8061　長崎県長崎市滑石3-34-3　山浦和彦

●売り／ネオジオROM本体（箱・取説なし）を1万円で売ります。高価優先。代金引換（着払い）、送料そちら持ちでお願いします。必ず往復ハガキでご連絡ください。〒562-0005　大阪府箕面市新稲4-1-9　芝村正太郎

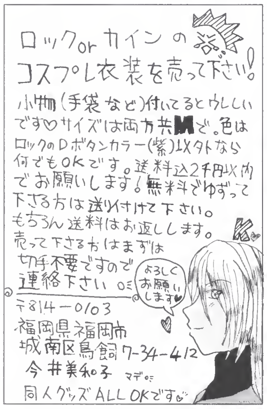
●買い／ROM版『KOF'94～'96、'98、'99』『餓狼3』『RB餓狼』『RBSP』『RB2』『餓狼MOW』『龍虎外伝』『龍虎の拳』『ブレイジングスター』『フライングPD』『ニンジャコマンドー』『ニンジャマスターズ』『ガンガン行進曲』『風雲STB』とメモリーカードを売ってください。すべて箱説ありでお願いします。送料はこちら持ちで、安価優先です。支払い方法、希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒490-1111　愛知県海部郡甚目寺町松山67　安福芳弘

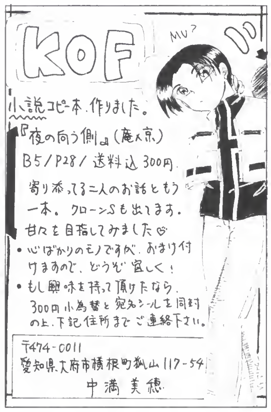
●売り／ネオジオコントローラープロとホリ電子製のファイティングスティックネオ（連射機能つき）を売ります。他、ROM&CD本体のソフトなどもありますので、ご希望の方は80円切手同封のうえ、リストご請求ください。いずれも高価優先とさせていただきます。〒815-0001　福岡県福岡市南区五十川2-5-14　坂本いそみ

●買い／ネオポケソフト『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ（カプコンサポーターズバージョン）』または『頂上決戦最強ファイターズ』を2千円以下でゆずってください。安価優先、送料折半で（箱・取説の有無は関係なし。なるべく美品でちゃんと動くやつ）お願いします。支払い方法と値段や連絡先などを明記のうえ、ハガキでご連絡ください。〒560-0013　大阪府豊中市上野東2-17-113　山本茂寿

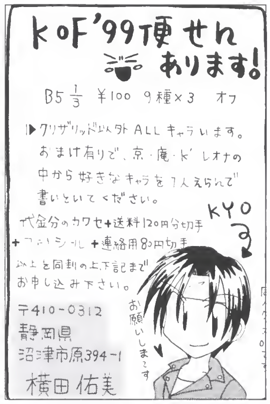
●売り／その1→ネオジオCDZ（本体）。残念ながら箱・説明書なしですが美品です。CD版『KOF'94～'97』『餓狼SP～RBG』『サムスピ真～天草』『ソニックウイングス2、3』『パルスター』『ゴウカイザー』『龍虎外伝』『天外魔境真伝』計16本、2万円前後で願います。その2→ROM版『月華の剣士～第二幕』『KOF'99』『メタスラX』『RB2』計4本、2万～3万円くらい。全品別売不可（その1、その2は別）。往復ハガキでお願いします。〒634-0007　奈良県橿原市葛本町367-2　サンルピナス1号館203号室　開康雄

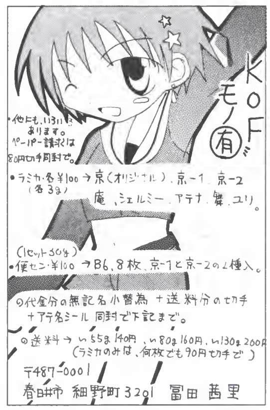
●買い／ネオジオフリーク'98年12月号、'99年2月号、'99年12月～'00年3月号をゆずってください！　1冊200～300円で（安いとウレシイです！）。もちろんバラでゆずってくださっても構いません。送料はこちら持ち。多少状態悪くてもいいです。よろしくお願いします。〒273-0005　千葉県船橋市本町1-12-25　大野綾子

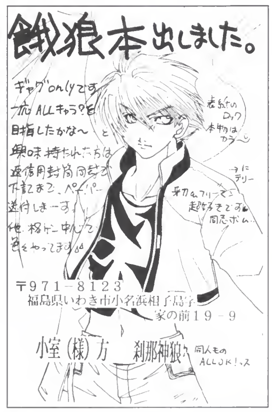


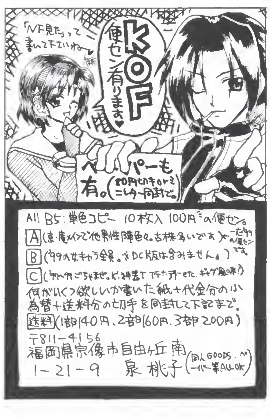














オープンテラス

今ごろになって思ったこと。ルガールって稲川淳○に似てませんか?●PN＝史条周（大阪府）／いわれてみると、なんだかそんな感じかも。夏場に活躍する（KOFの発売は夏ですし…）ところ辺りもかぶってるのかもしれない…。（長山）

盤座のロックを占ってみた。すると"とても感じやすいあなたは、まわりに気を使う優しい人。そんなあなたの安らぎの場所は家庭。家族をとても大切にします。"とあった。…やっぱり？●PN＝BK.T.R（福岡県）／ロックの優しい性格などがにじみ出ている占いの結果ですね。なんだかとっても当たっているかも。（長山）

●交換／僕のプレステ本体一式（箱・取説なし、コントローラー×2）＋メモリーカード1枚＋プレステ版『KOF'97、'99』を、あなたのネオジオROM本体（箱・取説なしで可）＋メモリーカード＋スティックコントローラー＋ROM版『メタスラ（できれば3。無理ならXか2でもOK）』と交換してください。ROM版『KOF'99』をつけてもらえれば、プレステ版『メタスラ1』もつけます。保存状態は、こちらは『KOF'97』にキズがありますが使えます。他はすべて美品です（ソフトはすべて箱・取説ありです）。そちらの方は使えればキズ、その他は気にしません。交換してくださる方はご連絡ください（ハガキか封筒。なるべく封筒が望ましい）。交換してくださった方にはお礼します。キャンセル不可。〒869-0101 熊本県玉名郡長洲町大字宮野750 阿久根勇作

●買い／ネオジオフリーク'99年11、12月号、'00年1月号を1冊千円で買います。号数とポスターの有無、支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。〒616-8384 京都府京都市右京区嵯峨天竜寺造路町6-27 小松謙太郎

●売り／ネオジオフリークの付録ポスター売ります。'96年1月号～今までのを。価格は100～200円の間。送料そちら持ちで。連絡用の80円切手同封で、まずは問い合わせてみてね。あと、ペーパーも請求してくれれば同封するよ。〒577-0827 大阪府東大阪市衣摺4-11-12-108 小原由貴奈

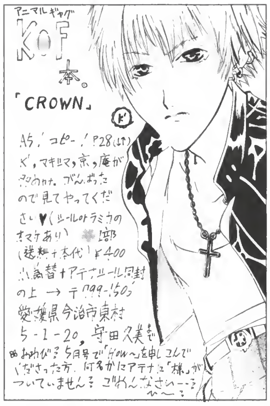
●買い／ROM版『餓狼MOW』と『メタルスラッグ3』を、両方とも1万円くらいで買います。取説があれば、箱はなくてもOK。送料はもちろんこちら持ち。安価優先しますので、往復ハガキもしくは返信用封筒同封でご連絡を。一応、美品希望でヨロシク。〒671-1213 兵庫県姫路市勝原区宮田35 小坂政明

●売り／CD版『パワースパイクス2』『得点王3』『キング・オブ・ザ・モンスターズ2』『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』『トッププレイヤーズゴルフ』『バーニングファイト』『ゴーストパイロット』『ラストリゾート』『ソニックウイングス2、3』『トップハンター』。高価優先、CD版『龍虎1』との交換可。送料こちら持ち。支払い方法明記のうえ、ハガキでご連絡を。〒812-0062 福岡県福岡市東区松島1-24-5 山中仁

●買い／ネオポケ（モノクロ）のソフト『サムライスピリッツ！』の限定版か通常版どちらか（安価優先）をゆずってください。詳細明記のうえ、ご連絡願います。ハガキ可。〒651-2334 兵庫県神戸市西区神出町紫合522-1 山口浩史

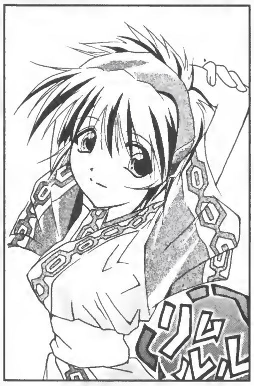
●売り／ネオジオフリーク売











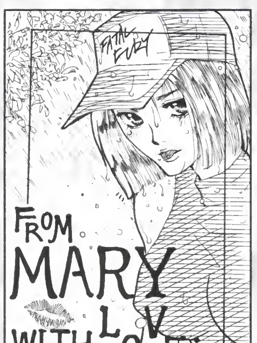
●PN／あいむ（大分県）
ちょっと女の子らしいポーズでキメてみました。リムルルって、彼女にしたい！　っていうよりも、妹にしたいって感じ。



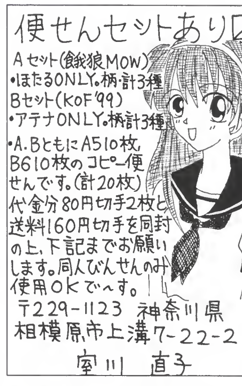
●PN／ニャンコ先生（栃木県）
これはチャムも大喜びのプレゼントだね！　いったい誰にもらったのかな？　まさか恋人？　仮面兄貴の神罰がくだる～！

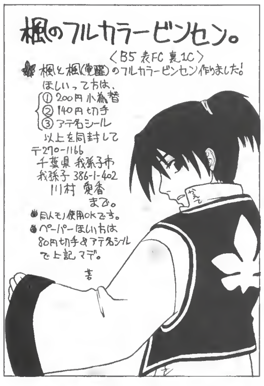


●PN／葵らむね（兵庫県）
うんうん、チアガール姿で闘うってのも全然アリだよね！　KOFのストライカーとかで出てくれないかなあ。応援されたい～い！

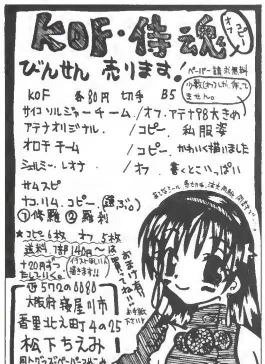


●PN／藤田和秋（神奈川県）
「マリーより愛をこめて♡」という意味だそうです。テリーの帽子がよくお似合いですこと。雨もしたたるイイ女ってね。









▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

ります。創刊号から最新号（'95年Vol.6、'96年6月号、7月号はなし。所々に保存状態の悪いものも）。ポスターはつきません。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒010-0523　秋田県男鹿市船川港女川字堂の前40-2　伊藤悟

●買い／ネオジオROM本体（コントローラープロつき）とROM版『餓狼MOW』を、できるだけ美品でゆずってください。送料はこちら持ち。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒670-0894　兵庫県姫路市梅ヶ谷21-6　メゾン梅ヶ谷201号室　増田豪

●売り／KOF'99版・不知火舞の衣装（女性用M）を1万5千円にてお作りします。頭から足まですべてフルセットで扇子もつけます。オリジナルカラーもOKです。80円切手同封でペーパーを取りよせてください。
〒639-1063　奈良県生駒郡安堵町かしの木台1-1-21　木森美緒

●買い／ネオジオフリーク'99年12月号、'00年2月号を原価以下で売ってください。送料こちら持ち。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。できるだけ状態の良いもの、ポスターつきのものを希望。
〒981-0961　宮城県仙台市青葉区桜ケ丘2-17-3-109　小田桃子

●売り／ネオジオROMカセット（比較的初期の格闘もの）新品同様が何本かあります。あと、ネオジオ格闘もの攻略ビデオもあります。希望の方にはリストを送りますので、ハガキでご連絡ください。
〒124-0014　東京都葛飾区東四つ木3-34-21　森田正幸

●買い／ROM版『KOF'94～'96』『ワールドヒーローズ2JET』『ワールドヒーローズ・パーフェクト』のうちどれかを売ってください。また、ネオジオフリーク'96年4～6月号、'98年3月号を4冊合わせて500円以下で売ってください（できればポスターつきの方がいいです）。カセットの方も美品希望なので、どうしても無理なら構いませんが、できれば箱・取説つきでお願いします。送料はそちら持ちで。希望価格を明記のうえ、ハガキなど何でもいいので連絡ください。
〒420-0905　静岡県静岡市南沼上6-1　東海林良太





オープンテラス

山崎の善とは、キムから逃れるためらしい。●PN＝月華雫（島根県）／山崎の善とは、ヤンキーじゃ食っていけないと悟った山崎が、更正して働きはじめた姿である。キム無用というか、キムがやっぱり怖かった!? 謎を残したままフェードアウト。（長山）

投稿規定
みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】

＜ありがとうママパパ＞
学校やプライベートで起こった、日々の面白いできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

＜月を見るたび思い出す＞
ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　採用者1名に賞品進呈。

＜替え歌行っきま～す！＞
ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！

＜勉強はお留守だぜ！＞
ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！
採用者1名に賞品進呈！

＜こんな空耳＞
キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を大募集！　聞こえるものも聞こえないものも、面白ければOK！　傑作には賞品を進呈！
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

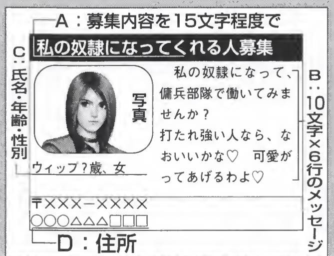
＜キャラレターZ＞
好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は400字以内。素晴らしいレターには賞品を進呈！

＜HAPPY BIRTHDAY＞
好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！　文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！
次回は、8月生まれのキャラを受けつけるよ。

＜今月の全国布教委員会＞
独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！　イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。
採用者1名に賞品進呈！

＜よろず質問・要望コーナー＞
ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、NF攻略陣などに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は「格ゲーQ&A」の方によろしく。もちろん要望や意見も受けつけてるよ。

＜文通&募集コーナー＞
文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対ダメ！



＜売買&交換コーナー＞
売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、ROM版かCD版かを明記。

＜モノクロイラスト＞
サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようにしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！　また、データによる投稿も受けつけてるよ。詳細は後述。

＜4コママンガ＞
タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけてるのだ。詳細は後述。

＜オープンテラス（欄外コーナー）＞
100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作には賞品を進呈。

【パオパオカフェ2号店】

＜パレットキャンパス＞
カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ！　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　キャンパス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！　詳細は後述。

＜天晴EXCELLENT＞
プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてね（写真の裏に書いてあるのがベスト）。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP.116参照。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！　アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！

＜ストーリーアルバム＞
攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！　どういう写真がどういうふうに見えるか説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！
採用者1名に賞品進呈！

＜愛のてほどきR＞
身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！　キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！　写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈！　詳細はP.120参照。

【ソフト人気ベスト10】
あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP.82。

【キャラクターランキング】
好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！　原則的に単独での大量票は禁止！　カラーイラストつきのおハガキも待ってるぞ。結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲーQ&A】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！

【新作発売予定リスト】

＜ユーザーの声＞
期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に「ユーザーの声宛」と書いて送ってもOK！　一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです～。

＜こんなゲームあったらいいな＞
あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、ゲーム内容などを13字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟
モノクロ&カラーイラストと4コママンガのみ、データでの投稿を受けつけてるよ！　以下の注意点を守って投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意！）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月15日（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

【7月19日現在】

ユーザーの声 VOICE of USER

いきなりですが『月華3』はまだ出ないんでしょうか？　餓狼、サムスピ、KOFなど新作がボコボコ出てるのに『月華』の続編はまだなのですか⁉

ついでにPS版『月華2』も早く出して欲しいです。もう1年以上経っているのに…。いつまで待っていれば、この想いは叶うのでしょう。

●PN／蒼楓颯葵（奈良県）

編：大好きなシリーズの新作を待ち遠しい気持ちは、きっと皆同じはず。でも信じて待つことしかできないのって本当につらいですね。私もずっと『キング・オブ・モンスター』の続編楽しみにしてるんですけどね。待ち過ぎ？

ITLさんの『SNKキャラレースゲーム』とても楽しみです。

このゲームに「鈴鹿サーキット」があったらいいなあと思います。

やっぱレースといえばこれでしょう。

SNKキャラが愛車でSUZUKAを走る…なんていいと思いますけど…。

●PN／40R～50R（福島県）

編：個人的にはモナココースが欲しいですね。セナのリベンジは俺が果たす！　って感じで。『SNKキャラレースゲーム』はレースファンじゃなくても楽しみなゲームですよね。

こんなゲームあったらいいな

八神庵主演の「夕陽と月」の感動を、旅立ち（？）から草薙京との闘いまでの道を味わえる総合体感ゲーム。

このえたちとの演奏、デュエットなどは歌とベースで、戦闘はパンチとキックを的に当てて、ゲームを進める。

パンチマニア同様、タイミング良く的を叩き、パワーを蓄え技を発動させると、安井兄さんの声と同時に八神流古武術が炸裂！

社や大門などの対投げキャラ戦では、ライブ以外のバトルにも色々な面を用意。

難易度は初級から上級まで選べ、話の後半になるほど上級になる。

京との闘いは何発叩けばいいやら…。

個人的には簡単な方がいいけど。

●PN／神山丁（京都府）

編：KOFのキャラクターが登場する音ゲーって面白そうですよね。結構音楽向けのキャラが多いし。

どうせならベースだけじゃなく、ギターやドラムなど選択できる楽器の数を増やしてみたらもっと面白いかも。

そしたらタイトルは『バンド・オブ・ファイターズ』とかって、そのまんまやんけ。

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
Dreamcast						
COOL COOL TOON	SNK	リズムコミック	未定	8月10日予定	未定	ネオジオポケット連動
プレイステーション						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	秋予定	5,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
ネオジオポケットカラー						
COOL COOL JAM	SNK	セッションプレイアクション	16M	8月10日予定	3,800円	DC対応
デルタワープ	イオシス	アクションパズル	4M	8月10日予定	3,800円	
ビッグバンプロレス	**SNK**	**プロレス**	**未定**	**9月予定**	**未定**	
ニゲロンパ（仮）	電脳映像製作所	RPG	8M	10月26日予定	3,800円	
SNKキャラレースゲーム（仮）	ITL	レース	未定	未定	未　定	
KOF　R−3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
9月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　　）

ネオジオフリーク9月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧ワンダースワン　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　）

❹毎号付録についているポスターは必要ですか？

①必要　②不要　③どちらでもいい

❺ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？

①必要　②不要　③どちらでもいい

❻ゲームセンターにはよくいきますか？

①よくいく（ア．月に3回以上　イ．月1～2回）
②時々（ア．2月に1回程度　イ．3月に1回程度　ウ．半年に1回程度）
③ほとんどいかない（年1回未満）
④いかない

遊べる! ケータイマガジン

モバッチェ mobache 9

定価490円(税込)

絶賛発売中!

Special! 1



噂のネットアイドル水着で登場!!

まさに今が旬! ネットアイドルの有名どころに
今号は水着で登場してもらいました。



●今月の表紙／佐藤江梨子

Special! 2



i-mode インディーズ過激コンテンツ大集合!

見える! ヌケる! 裏モノ、お色気満載の無料過激コンテンツ一覧。

大反響! ●巻末袋とじ

メッチャめーる

Eメールで友達・恋人・合コン相手探し。

Special! 3



メル友以上への道! 会える、デキる、必勝法!

Eメールでクドけ! キャンギャル、キャバ嬢、人妻 etc. 攻略ガイド。

好評! Eメールで応募する 新 読者プレゼント

Moba-Chance!!

お求めは全国の書店・コンビニで! お問い合せ 出版営業部 03-5992-2051 株式会社 芸文社

パオパオカフェ2号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

今回はデータで来た作品もドーンと紹介します！　どれも粒ぞろいの作品で、選考に苦労しました。ただ、人気キャラにモデルが集中しているので、ちょっと外した人選もありかも。ベストカップルも採用チャンスだよ！

ベストカップル♥賞



★●PN／おーみ（埼玉県）
やはり、このツーショットが今回は多かったですネー。そんな中、おーみさんの作品は色使いがていねいで、とてもきれいな仕上がりでした。裏面のグレる鉄之介もナイス♡

〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター２人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ！

●PN／空龍有夏（新潟県）
このタッチの作品をいくつか送ってくれましたが、こちらは大人っぽい雰囲気で、味のあるものになってます。かなりの力作。



●PN／杉森龍美（神奈川県）
人気急上昇の凛花＆鉄之介。鮮やかな色彩が、２人（？）の仲の良さを引き立てています。鉄之介もプニプニ感がよりハムスターに近くて、リアル。



●PN／風蘭木犀（静岡県）
見れば見るほど、不思議な作品です。子供の頃かわいいロック…、でしょうか。色のバランスも微妙で、ブラウンをうまく活かしてます。



●PN／伏喜庵（神奈川県）
今の私、まさにこんな気分。停電でデータ全部ふっ飛びました…。ま、それは置いといて、『KOF』での敗北ポーズはこれで決まり！



●PN／海良みう（三重県）
直球勝負！　ってな感じで、かわいさとやんちゃさが共存する眠兎そのもの。アクセサリーにも気を使っています。



●PN／かいせんはじめ（群馬県）
すっかり定番となったこのコンビ。こちらはかわいいコスプレほたると、コスプレイトカツ。ほたるは楽しそうだけど、イトカツは…。



●PN／むこうあおい（埼玉県）
現代版覚醒後の楓。こういう坊やいそうだけど、さすがに刃物はまずいやね。なにげに胸にぶら下がるアクセサリーが主張してたりする。



●PN／神代雪兎（茨城県）
よいよい。これはこれでけっこう好き。天使も悪魔も、そろって羽が小さいのもOK。天使の方が怖いような気がするのは、私が擦れてるから？



●PN／田口たつみ（東京都）
うーん、何だか記号化されたような、でも動きがあるような…、ストイックな作品ですね。背景が欲しかった気もします。

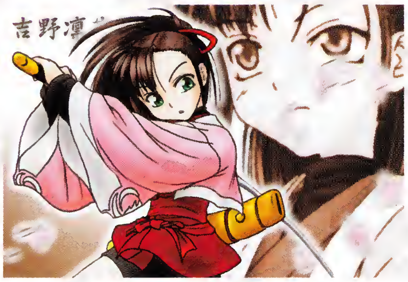


●PN／山崎Rマリ（栃木県）
バックの色合いが微妙で、データ作品ならではのニュアンスがそこここに。構図も独特な感じで、静寂の中にも動きがある。



●PN／まさよし（広島県）
シンプルですが、まさよしさんの想いが伝わってくるよう。風の流れがうまく表現され、顔の表情もすごく繊細に描かれています。美しい。





●PN／香彩ミズキ（宮城県）
たくさん作品を送ってもらっていたのに、掲載が遅くなって申し訳ないです。どれもよい出来なので、これに懲りず、また投稿してくださいネ♡

●PN／葵音誠（福岡県）
泣いてるほたるに優しい手が…。やっぱり2人きりの兄妹、哀しい時には牙刀が助けてくれる。何だかちょっと、感動的ですな。



●PN／銀あさひ（神奈川県）
小悪魔アテナ登場。ちょっとあぶない雰囲気も、悪くなかったりして。それにつけても、みんなロングの頃の方が好きなんだ…。



●PN／ニャンコ先生（栃木県）
久々の力感溢れる作品、とても嬉しいです！　最近、このタッチのものが少なくなり、淋しかったので、ニャンコ先生に今後も期待してマス。ガンバ！



キャンパス賞

●PN／ココロザシノ（静岡県）
『COOL COOL TOON』風、真吾＆レオナ！　人選がイカしてます。ファッションもポップで、完成された感じがする。



●PN／二神サキ（東京都）
とうとう来ました！　鉄之介のピン♡　それも、プニっと待機中のヤツ。寄りかかっておっさん座りしているところなんざ、まさしくハムスター。



天晴EXCELLENT

暑い!! とはいえ、夏ともなると気分はやっぱり開放的になりますよね。そのおかげか、最近編集部に寄せられる作品も野外で撮影された力作が増えてうれしい限り！
今月もゴキゲンな作品の数々をお楽しみくださいませ♥



麻宮アテナ

●PN／SACHIKO（茨城県）
『KOF'98 EVO』のアテナちゃんSP。とっても清楚な感じで、清涼感あふれるこの1枚は、まさに今の季節にぴったり！



草薙京—1

●PN／森川あんな（東京都）
タバコ吸う仕草もばっちりキマッてる京様。次は黒庵をやる予定だとか。また自信作が撮れたら、ぜひ送ってネ！ 楽しみ〜。



クリス

●PN／くろべえ（神奈川県）
「この日の撮影で、クリスのコスプレするのは最後」だったそうで、思い出写真として投稿してくれました♡ 表情がすごくキュート。



レオナ

★PN／秋桜（兵庫県）
カッコイイ‼ 雰囲気、ヘアスタイル、瞳の色…どこをとってもパーフェクト！「レオナが本当に好きっ」という気持ち、ばっちり伝わってきますよ〜♡ コスプレってやっぱりキャラに対する愛があればこそ…ですよね！ 天晴賞進呈‼

鎮元斎



●PN／森斬九郎（神奈川県）
どことなくオトボケな雰囲気がイイ味出してグーです。ホントにこんな感じでひょっこり現れそうだもんなー（笑）。

双葉ほたる＆B・ジェニー



●PN／双葉ほたる＝霜月輝＆B・ジェニー＝紅柒月（富山県）
2人ともすごく似合ってて可愛い！　こういう風に仲良しさん同士でコスプレできるのってうらやましいナリ♡

色（羅刹）



●PN／王子（北海道）
下アングルからの凛とした表情な色。友人宅のお庭で撮影したそうだけど、でっかいお屋敷っぽくてすごそっ。

シェルミー



●PN／桜（奈良県）
セクシーなポーズにもクラクラきちゃうけど、最大のポイントは何といっても自毛の3つ編み＆ポニーテール！

ユリ・サカザキ



●PN／暁らんま（福岡県）
一面のレンゲ畑でキメポーズのユリ。もう季節は夏だけど、雰囲気が気に入ってるので思わず載せちゃう！

サヤ＆命



●PN／サヤ＝豆子＆命＝猫野（台湾）
先月号に続いてまたまた台湾から届いたハイレベル作品♡持っている武器も細部まで凝っていて、もうグレート！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま〜す！

＜宛先＞〒112-0005　東京都文京区水道2―13―12　SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選
同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多いようです）。本は約1ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

Strawberry Letter

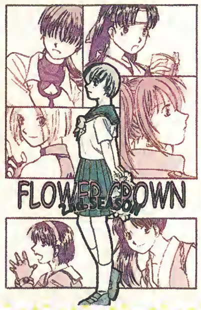




●紅×京本ですが、ギャグのノリでカップリング本ダメな方にも大丈夫な本になっていると思います。いちごのようなかわいい本を目指しました。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋160円切手／〒289-2613 千葉県海上郡海上町後草1839-71　小林由希　（発行：MASTER・ギルド）

FLOWER CROWN 2nd SEASON





●京とユキがメインの『KOF』キャラによるノーマルカップリング本。全編『99』ネタ。／B5／オフ／40P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒444-0813　愛知県岡崎市羽根町北ノ郷8-3　伴理香　（発行：HGL）

MoVe On! act.1





●ネオポケ版SNK vs. CAPCOM本。頼りになるお兄ちゃんなリョウとアイドルしてないアイドルなアテナを目標にストーリー仕立てで作ってます。／B5／オフ／28P／600円無記名小為替＋宛名シール／〒500-8233 岐阜県岐阜市蔵前3-19-1　藤田麻弓（発行：Misty Island）

コピー本再録





●月華の剣士ギャグ＆シリアス本。楓、雪、守矢中心。雪のキレっぷりがすばらしいです。／A5／オフ／64P／400円無記名小為替＋180円切手／〒140-0005　東京都品川区広町1-4-3　高橋亜紀　（発行：月見ヶ原）

月華の集

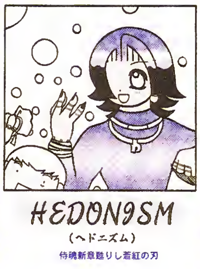




●『月華第二幕』の４コマオールキャラギャグ本。どんなに小さいコマでもつめこんでなんとかオールキャラ。楓、小次郎、響多め。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／250円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒640-8482　和歌山県和歌山市六十谷　982-3　太田須美　（発行：野菜運搬トマト）

HEDONISM





●おバカな夜血と灰人の本を目指して作りました！　この２人が好きな方にオススメです。／A5／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒565-0851　大阪府吹田市千里山西3-32-10　園山友紀　（発行：アロエもどき）

SCREAM





●KOF中心シリアス本。京、庵中心、K'とマキシマが少々。京と庵のからみが秀逸です。／Ｂ５／オフ／40Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール＋80円切手付返信用封筒／〒024-0004　岩手県北上市村崎野　16-376-4　福盛田明美（発行：龍神大社）

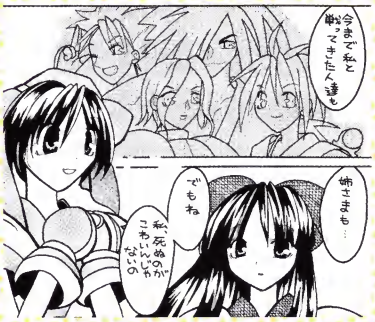
どいつもこいつも





●とにかくバカばっかりのほぼＫＯＦオールキャラ出演のギャグ本です。／Ａ５／オフ／32Ｐ／250円無記名小為替＋140円切手／〒198-0013　東京都青梅市木野下1-154-2　鈴木方あかざ（発行：挑戦者～ちゃれんちゃあ～）

ぶんぶんAB





●餓狼と侍魂中心のＳＮＫＭＩＸ本。ギャグもシリアスも満載です。アンケート結果発表もあります。／A5／オフ／44Ｐ／450円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒949-8411　新潟県中魚沼郡中里村大字田沢壬111　樋口聡美（発行：疾風少年）

舞姫の宴





●総勢９名のゲストによる、超キレイでカワイイ絵がてんこもりのイラスト本。ナコ・リム・色が多めかな。非売品便せんつき。／B5／オフ／36Ｐ／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒816-0843　福岡県春日市松ケ丘3-89　豆塚千春　（発行：Scylla）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの意表をつきまくれ!!

調子にのるなよ！さくら滅殺の巻

8月号の27ページ、新キャラ紹介部分の右上の写真より。



さくら「やーい！ この間川で水浴びしてたでしょー。貧乏一家〜！」
リョウ「ムム!? なぜそれを！ 水浴びのどこがいけない！ 貧乏一家の何が悪い！」
…証拠隠滅のために女子高生を滅するのはどうかと思いますね。
★PN／種子のふるさと（和歌山県）

編：おいおいさくらよ、よく考えてみたら、キミの憧れのあの人だって、川で行水くらい余裕でやってるような気がするぞ？ あんまりリョウのことバカにできないんじゃないかなー。まあ「水浴び」っていうのはちょっと問題アリかもしれないけど。　（山田）

吠えろ魂！ 運命のドライブシュートの巻

5月号の12ページ、大門紹介部分右下の写真より。



ロバート「ワイの魂、止められるものなら止めてみい！ ドライブッシューッッツ！」
大門「しかと受け止めてやるけん！ もう1点も渡すわけにはいかんばい！」
レオナ「何か…間違ってるわ。私は…ボールじゃ…ないわ」
●PN／大峰河原伴之信（東京都）

編：何やら昔の某熱血サッカー漫画を思わせる内容ですな。ロバート渾身のシュートは見事ゴールのネットに突き刺さるのか!? しかしゴールの前には巨大な壁が立ちはだかる！ …そしてボールにされたレオナの運命やいかに!?　（山田）

リョウサカ 少年を救うの巻

8月号14ページの龍虎の拳チーム紹介部分上の写真より。



リョウ「向こうから居眠り運転の大型トラックが猛スピードで突っこんでくる！ 危ないぞ少年！」
包「ぐはっ。ありがとうお兄ちゃん」
●PN／くん一等兵（茨城県）

編：リョウのとっても説明くさいセリフに好印象也。しかしかばってくれるのはいいけど、それはどう見ても正拳突き…。どのみち重傷。　（山田）

炎の貴公子 馬にされるの巻

8月号の16ページ、怒チーム紹介部分上の写真より。

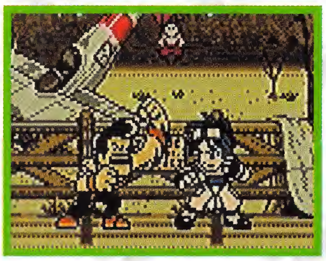


ウィップ「ちょっと、もうちょっと左よ!! しっかりしなさい！ 馬のくせに！」
京「も…申し訳ありません女王様…ただ今…左へ…」
ウィップ「まったく！ 使えない馬ね！」
という風に見えます。ウィップ様の前ではさすがの元・主人公も馬に成り下がるのですね。
●PN／大西明美（鳥取県）

編：これは涙なしでは語れない！ 馬と成り果ててしまった元・主人公に幸あれ。それにしてもウィップは一体何がしたかったんだろう。わざわざ京を踏み台にしなくても、自慢のムチでさっさと取ればいいのに。　（山田）

衝撃の急展開？ アル×ラオの巻

8月号63ページ、NP餓狼紹介部分右下の写真より。

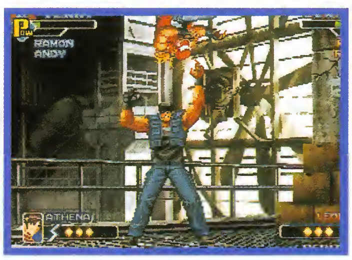


ラオ「アルくん今までどこにいってたのよ〜！ 『餓狼MOW』で待ってたのにい〜！ ばかばかばか〜っ！」
アルフレッド「ごめんごめん、ちょっとKOFの方にいってたんだよ〜」
ラオ「なんで私も連れていってくれなかったのよ〜！ バカバカバカ〜っ！」
アルフレッド「無茶いうな」
と見えませんか？ 実は仲良かったんですね。
●PN／色（北海道）

編：2人の関係よりもラオの女言葉が気になる今日この頃。ラオは『餓狼MOW』で、アルフレッドは『KOF』でがんばってるんだから、それでいいじゃん！　（山田）

へなちょこテリー 今度は落下の巻

8月号16ページ、怒チーム紹介部分左下の写真より。



テリー「高いところから落ちちゃうよ〜！ クラーク父さん助けて〜」
クラーク「ヨシ！ 俺が受け止めてやるから安心して落ちてこーい！」
テリー「でもそのまま追加技に持っていくのはやめてね〜♡」
なんて美しい親子愛。
●PN／飛び魚（東京都）

編：先月に引き続き、美しい

親子愛ネタをありがとう！　今度はクラーク父さん大活躍！　って感じだけど、なんだか受け止めたあとのことが気になるね。（山田）

まだだいけるぜ 銭拾いの巻

8月号の26ページ、1番右下の写真より。



テリー「オッケイ！　5円見っけ！」
ザンギエフ「何ィ!?　しまった！　出遅れた！」
テリー「今頃ダッシュかけても遅いぜ！　残念だがこいつは俺がいただいていく！」
ザンギエフ「おのれテリー！　餓えた狼はひと味違うぜ…チッ」

この手のネタはもうここらで打ち止めですか？

●PN／MOLL（大阪府）

編：いえいえ、まだまだ大歓迎でございますよ。面白ければ。テリーも腕から閃光ほとばしるほど勢い良く拾わなくても…。大体、たかが5円じゃん！　餓えているとはいえ、それはちょっとセコイと思うぞ（笑）。（山田）

究極のポーズに京様翻弄の巻

8月号の10ページ、紅丸チーム紹介部分左の写真より。



麟「違う！　もっと腕を曲げて…こうだっ！」
京「しまった、足が逆だっ！　なんて難しいポーズなんだ！」

●PN／ビッグ（栃木県）

編：麟から必死にポーズを学ぶ京様。物覚え悪そうです。そんな風ではいつまでたっても麟のように美しいポーズはとれないぞ！（山田）

悲しき芸人魂 炎のコントの巻

8月号6ページ、アーマーモード説明写真より。



ラモン「体があ〜燃えるぅ〜っ！」
麟「…あちっ！」

大昔のコントかお前ら。

●PN／梶谷昇（埼玉県）

編：麟の身の引き方が確かにコントっぽい（笑）。しかし観客たちの目は全員水槽の中の魚とダイバーに釘づけだぞ！　ラモンはもっと激しく燃えてみるとか、麟はもっと大げさに飛びのいてみるとか、とにかくイチから出直してきなさいって感じですかね（汗）？（山田）

すべては謎のまま…奇怪な行動の巻

8月号18ページ、椎拳崇紹介写真より。



舞「もう拳崇の足にしがみついてるのは限界だわ〜っ！」
拳崇「俺も片手立ちで支えるの…限界やわ…」

特に意味はありません。

●PN／ホトトギス（青森県）

編：ほんとに意味はなさげだが、実は組み体操の練習をしていたとか！　さすが格闘家、組み体操もハイレベル！…なんて、勝手に考えてみました。（山田）

愛のてほどきR

どど〜んとパワーアップの拡大バージョンでお届けしておりますこのコーナー、読者の皆様から寄せられた面白写真をさくさく紹介したいと思います。今回はキャラの裏の顔に迫る「超意外！」編〜！

こだわりの絶品？「ホルモンもりや」

すごいお店を発見しました（写真は看板なんですが）。ホルモンもりや。あの守矢が華麗な活殺逸刀流で切った肉を、マント仲間の嘉神が焼いてくれたりするんでしょうか。ファンにはたまらないお店ですね。

●PN／伶ずり（京都府）

編：これは思わず絶句してしまった！　ホルモンもりや！　あの物静かなイメージの守矢がホルモン焼きをはじめてしまったのだろうか。しかも材料、火、タレすべてにこだわった絶品！…だったら面白いのに。近くをお通りの際はぜひとも「ホルモンもりや」にお立ち寄りください…って、なんだか連呼したくなるような名前だにゃ。語呂がいいのかな？（山田）

ほっとひと息 ふる里茶屋へ



ふる里茶屋「どん・ふぁん」と、カフェレスト「ドン・ファン」2軒並んで建ってます。両方に入って食事もしました！　お店の人に「なんでドンファンって名前なんですか？」とたずねたら、「分かりません」っていわれました（笑）。…きっとオーナーが彼なんですよ…。

ドンファンFANの友人たちと結構通ってます。

●PN／星狐（広島県）

編：お食事系第2弾！　今度はドンファンの登場です。ふる里茶屋…ということはやっぱ韓国？　お茶うけにキムチでも食べさせてくれるのだろうか？　一度いってみる価値はアリ？（山田）

謎の転職？ A級決められ惨敗！

なんと、あの「怪物」松坂投手が野球に飽きたらなくなったのか、KOF参戦を考えているとの仰天情報が入ってきました。今回お送りするのはその時の某誌の見出しです。

椎拳崇との「19歳対決」に挑んだ松坂。しかしさすがに相手は本職。あえなく敗れ去った模様です。だがよりによって龍連打とは…。他人事じゃない、という方も多いのでは（苦笑）？

★PN／海東タカシ（東京都）

編：いつのまに転職なんてしたんだ〜！　そりゃプロ野球選手だから体力には自信があるのかもしれないけど…。拳崇も拳崇だよ。素人相手に龍連打で昇天させるなんてヒドすぎる！　これにこりておとなしく野球界でがんばれ！　松坂投手！（山田）

松坂 竜連打のえじき



今回も面白おかしい作品が目白押し！　で選ぶのに困ってしまいました。いつか「ボツ特集」なるものを実現させたい今日この頃です。
まだまだ最高の手ほどき待ってるよ♡

なんでやねん!

必殺技



ひじ&ひざ、蹴りによる3段攻撃をお見舞いするぞ!



そういえばケンスウって超能力者だったんだ、と思い出させてくれる唯一の飛び道具

超必殺技



龍連牙　地龍のモーションから蹴り上げる!



ジャンプ途中から敵に向かって突進する技

ポーズ



超能力がもどらずにもどかしがるケンスウ



アテナに相手にされなくてショック。めげるな…



おなじみ、肉まんをのどにつっかえて青くなる登場シーン

相関キャラ

麻宮アテナ



サイキックアイドル女子高生で、いわずと知れた拳崇の想い人。しかしいまだに願い届かず。恋人昇進はあるのか!?

包



『KOF'99』より参戦。拳崇と超能力を通じて何か関係があるみたいだが、その詳細は不明。むじゃきで明るい少年。

鎮元斎



拳崇、アテナ、包の良き師匠。チームの中で唯一超能力が使えない…というのは暗黙の了解…。

ロバート・ガルシア



『KOF'97』試合前デモのかけ合いでおなじみ。同じ関西弁使いの外国人同士、気が合うのだろうか。

※プロフィールは『THE KING OF FIGHTERS 2000』のものです。
人気投票の順位は総合順位です。

©SNK 1995,1996,1997,1998,1999,2000

NEW キャラクターテキスト Vol.13

すべてはアテナのために!
関西系中国青年ついに登場!!



オレらに勝ちたいんやったら、地獄をもう十回程見てくるんやな!

椎(しい)拳(けん)崇(すう)

プロフィール

- 格闘スタイル:中国拳法
- 誕生日:9月23日
- 年齢:19歳
- 出身地:中国
- 血液型:B型
- 身長:182cm
- 体重:61kg
- 趣味:漫画鑑賞
- 好きな食べ物:肉まん
- 得意なスポーツ:サッカー
- 大切なもの:早見優のデビューアルバム、ファンから貰ったぬいぐるみ
- 嫌いなもの:修行

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回37位	第2回19位	第3回9位	第4回18位	第5回12位	第6回9位
第7回33位	第8回22位	第9回26位	第10回22位	第11回17位	



上に向かって足を交互にくり出す浮かせ技。うまく当てると追い打ちも可能



非常に出が速く、突進スピードも速いので使える突進技



相手に突進して、とにかく相手をグーで殴りまくる技



逆立ちしてジャンプをし、開脚蹴りで空中の敵を攻撃する技



地龍と同じだが上に向かって跳んでいく対空技

ストライカー動作



味方キャラが正面にいれば回復、いなければ勝手に肉まんを食って帰る



ちょっとだけ体力回復。ピンチの時にどうぞ



強力な気を敵にたたき込む！



龍連撃のパワーアップ版。乱舞するぞ



こちらは対空版といったところ

衣装



派手派手な真っ赤な衣装もありまっせ



ハーフパンツのひもがなくなりました



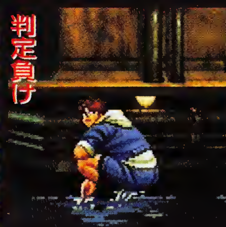
緑色の服で登場。ちょっと子供っぽい？



ケンスウの基本となるカラー



くやしくって地団駄ふんでます。大人になれよ…



そんなところでイジイジしたってダメ！　次は勝つぞ！



こりゃ、かなわんわ〜！　って感じで地面にぶっ倒れる

ズッコケばかりの三枚目 椎拳崇の表と裏に迫る

今回「Q&Aコーナー」でも触れられているが、拳崇は生まれつき超能力を身につけていた。しかし本人は気づいておらず、明るく元気な少年時代を過ごしたという。

さて、拳崇は現在師である鎮元斎のもとで修行に励んでいるわけだが、超能力十心意拳をもとにいろいろな中国拳法をミックスした格闘スタイルをとっている。

拳崇の超能力は、神龍の加護を受けた正義の力であり、拳崇自身己の精神を鍛え、能力を高めるため、鎮をたずねた。鎮もそんな拳崇の優れた才能をいち早く察知し、拳崇の資質に合った技を教えていったのだ。

アテナとの関係はいまだ発展途上？

拳崇といえばアテナへの心酔ぶりでも有名。本人自ら「アテナのナイト」と公言し、それを実行するべく大会中も奔走している。

鎮元斎の道場の門を叩いた当時の「己の精神を鍛え、能力を高める」という目的は、「アテナに俺のかっこいいところを見せてホレさせる」という何とももいえないものにすり変わっているのかもしれない…。

しかし、当のアテナはそんな拳崇のことを、単なる「友達」や「修行仲間」としか見ていない様子。EDではバンドを組み、アテナのボーカルのうしろでギターまで弾いていたのに…。拳崇の熱い想いがアテナに通じる日はくるのだろうか。

そんな不運な拳崇に、さらに信じられないような運命の時がおとずれる。

拳崇を襲う超能力消滅の理由

それは突然やってきた。拳崇の超能力が消滅してしまったのだ。もちろん拳崇はサイコソルジャーチームとして、自分の存在意義に疑問を感じ、落胆してしまうが、持ち前の明るさでなんとか乗り越えようとする。

思い起こせば拳崇の超能力消失の影に、包の存在があった。『KOF'99』より仲間としてチームに加わった少年…。もちろん彼も超能力を持っており、拳崇やアテナとともに修行に励んでいた。この2人には何か関係があるのだろうか？ 謎は深まるばかりだが、鎮、包、そしてアテナ…誰もが望んでいるように、1日も早く超能力が戻ることを信じて、拳崇は再びKOFへと歩き出す…。

そして『KOF2000』。拳崇はどのような思いで臨むのだろうか。実際にプレイして、自分の目で確かめて欲しい！



アテナのピンチに拳崇が立ち上がる！　さすがはナイト様



こんな光景は、もう2度と見ることはできないのだろうか…



拳崇と包…この2人の間にはどんな秘密が隠されているのか！

 ※今月は「藤堂香澄」の予定でしたが、内容を変更しまして「椎拳崇」をお送りします。ご了承ください。（編集部）



~KOF'95~
(CV/矢野栄路)



~KOF'94~
(CV/矢野栄路)



~KOF'97~
(CV/矢野栄路)

設定原画

開発者様からの一言

開発当初は『サイコソルジャー』のキャラクターだったのですが、関西弁を話すという設定のおかげで年々お笑いのイメージが強くなり、そんな彼を見ていると一体どこまでいってしまうんだろうと思う時があります。

「ちょっと3枚目だけど、やる時はやるカッコイイやつ」って感じは伝わってるんでしょうか？

1999からは超能力もなくなり、2000のエンディングでは大変なことに...。

いつも拳崇を応援してくれてるファンの方々、ありがとうございます。

ファンレターいつも楽しみに読ませてもらってます。

これからもずっと彼のことを見守ってあげて下さい。

Q&Aコーナー

キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 中国出身なのに関西弁が話せるのは何故？

A 大阪に住んでいたことがあるからです。

Q 超能力はいつ、どうして身についたのですか？

A 物心ついた時には使えたそうです。身についたのではなく、生まれつき使えたようです。

Q 趣味が「漫画鑑賞」となっていますが、好きな作品はなんですか？

A ラブコメ系のマンガならなんでも。

Q ロバートとのかけ合いが『KOF'97』でありましたが、2人は仲がいいんですか？

A お互いになんとなく共感するところがあるようです(恋愛関係など)。

Q 拳崇の家族は今どこでどうしているのですか？

A 両親がいますが、どこにいるかは不明です。

Q アテナとの関係ですが、その後進展は？

A ないです。

主なエンディング集



かっこ良く決めようとしても、やっぱり3枚目。こういう運命なのね…



まったく人騒がせな老人だ！　ほんとにぽっくり逝っちゃったかと思った！

▶NEWキャラクターテキスト

必殺技一覧表

KENSOU	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98	KOF'99	KOF2000
必殺技							
超球弾	○	○	○	○	○		○
龍連牙	○	○					
龍連牙・地龍			○	○	○	○	○
龍連牙・天龍			○	○	○	○	
龍顎砕	○	○	○	○	○	○	
龍連打				○	○	○	
箭疾歩						○	
穿弓腿						○	
龍爪撃		○	○	○	○	○	
超必殺技							
仙氣発勁				○	○		○
肉まん					○		○
神龍凄煌裂脚			○	○	○	○	
神龍天舞脚		○	○	○	○	○	
超龍連拳						○	



～KOF'96～
（CV／矢野栄路）



～KOF'99～
（CV／や乃えいじ）



～KOF'98～
（CV／や乃えいじ）



どんなにつらい目に会っても、仲間とともに切り抜ける!



超能力がなくたって、拳崇は拳崇だよね!

特選メッセージ

KOF'94
●勝利メッセージ
・みんな可愛いけど、アテナの方がちっとだけ上やな!
（VSイギリスチーム）

KOF'95
●勝利メッセージ
・ちょっとまちいや! あんたら手抜きしたんとちゃうか!（VS主人公チーム）

KOF'96
●勝利メッセージ
・ここらが潮時やで! これ以上やっても、何のメリットもあらへんて!
（VSエディットチーム）

KOF'98
●勝利メッセージ
・なんや? 景気だけやのうて、強さもぼちぼちってとこかいな!!
（VS龍虎の拳チーム）
・本気でどついて悪かったな。お詫びにピザマンやるわ。オレいらんし
（VSエディットチーム）

KOF'99
●勝利メッセージ
・そう『永遠』なんてないんや、何事もあまり過信せん方がええで
（VSエディットチーム）

次号予告

次回のNEWキャラクターテキストは、KOFシリーズから二階堂紅丸が登場。華麗なモーションに目を奪われること間違いなし!
次回もお楽しみに!

KOF'99その2


アテナのピンチに拳崇の超能力が覚醒! しかしこの後包の体に異変が…

KOF'99その1


超能力は戻らなかったけど、なんだか拳崇幸せそう♡ 良かったね♡

KOF'98


アテナを薫ちゃんにとられてしまった…!? そんなにスネないんだよ拳崇!

第5話、第6話攻略&クラスチェンジ紹介

発売と同時に盛りあがる、ネオポケ版『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』。前回に引き続き、第6話までの攻略と、クラスチェンジ部分を紹介するぞ。







伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

SNK	
家庭用ROM	―
家庭用CD	―
DC	―
PS	―
NP	発売中／3,800円
NP限定版	発売中／10,000円
16M	シミュレーションRPG

※通信ケーブル対応　©SNK 2000　©QUEST



シナリオ

第5話

ガランを倒すと共に、盗賊達を束ねるリーダーがジェンガという人物であると確信したトリスタン達は、ジェンガを倒すべくローデン地方に進攻、ジェンガの拠点といわれているブリュンを目指す。

道中、ブリュンに張られた結界を破るべく教会で「清めたルビー」を入手、結界を破りブリュンへ突入するトリスタン一行！

だが、ブリュンにジェンガの姿はなく、もぬけのカラであった。

拍子抜けするケイン。しかし、かえってトリスタンは、ジェンガという相手に対して脅威を感じるのであった…。

第6話

ジェンガこそが各地に跳梁する盗賊達の首領だと確信したエストラーダ一行は、ジェンガの真の拠点といわれるデスタートへ向かう。ジェンガを倒せば全てが解決する、と意気挙がる義勇軍の中で、一人アクエリアスだけは、浮かない顔をしている。「…あのブリュンでの結界は、見たことのないものでした。…嫌な予感がするのです…」

そして死闘の末、一行はジェンガを倒すことに成功する。歓声を挙げ、わきたつ義勇軍の仲間達。しかし、その時、アクエリアスの悪い予感は的中する。ジェンガが最期の瞬間にかけた呪いによって倒れるエストラーダ。苦しい息の下、エストラーダはトリスタンへ謎の遺言を残してゆく。「…エストアに戻って、バーニャに伝えるのだ…時は来た、と…」その言葉の意味を問うトリスタンに向かって、エストラーダは残された力を振り絞っていう。「お前にはなすべきことがある、そして、そのなすべきことから逃げてはいけない」

共に孤児だったトリスタンとケインにとって、エストラーダは剣術の師匠を越え、父にも等しい存在だった。息絶えたエストラーダを前にして、呆然自失の2人に向かってナーナが告げる。「…リヒトフロス城へ戻りましょう」と。トリスタンの運命が激動を始める瞬間であった。

第5話

拠点データ

総拠点数 8　隠し拠点数 2

名 称	人 口	モラル	好意度	備 考
ゲインバラ	9860	38	63	
ブリュン	6523	16	58	イベント
ヘルムト	5264	58	70	
ジグラマ	8634	35	53	
ポルルック	7596	65	81	
オブヘルムト	6789	46	52	隠し
イスランド	11563	66	84	隠し SHOP

出現ニュートラルモンスター

スケルトン	Lv.8	森林･雪原
ゴースト	Lv.8	森林･雪原
デビル	Lv.6	雪山

敵ユニットデータ

No	Front	Lv	Back	Lv
1	ゴースト×2	8	ウィザード	9
2	デビル	8	デビル	8
			ウィザード	9
3	スケルトン	8	スケルトン	8
			ウィザード	9
4	ヘルハウンド×2	7	ビーストテイマー	9
5	ホークマン	8	デビル	9
6	ゴーレム	7	ウィッチ	9



▼は義勇軍本拠地　▼は敵軍本拠地　●は隠しアイテムの位置　●は隠し拠点の位置

都市での住民の情報にもあるように、ここでの敵ユニットはアンデッドが主体である。従って、クレリック、プリースト等の神聖系クラスのキャラクターがいないと苦戦することになる。

敵の拠点であるブリュンには結界が張られており、そのまま近づいても弾き飛ばされてしまう。途中の教会で「清めたルビー」を必ず受け取っておこう。

このステージには、ボスが存在しない。よって、ブリュンの結界を突破した時点でステージ終了となる。

イベント

●教会

修道女から、ブリュンには結界が張られていることを知らされると同時に、ブリュンの結界を解く「清めたルビー」を入手できる。

●ブリュン

結界が張り巡らされている為、「清めたルビー」を手に入れていないと、何度いっても弾き飛ばされる。



まず、ここで「清めたルビー」を入手しよう



「清めたルビー」があれば結界を破れる

補足 アイテムをゲットしよう

このステージは、アイテムを4つも入手できるおいしいステージ。アイテムは君の冒険の手助けとなることは間違いないだけに、全て入手しておきたいところだ。

このステージは海が多いMAPになっているので、「おおぞらタイプ」のユニットを利用するなどして、効率よくアイテムを回収しよう。



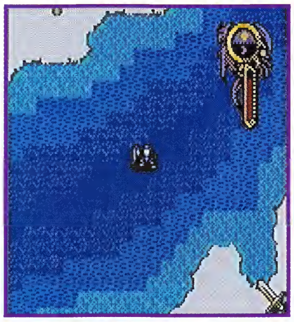
「おおぞらタイプ」のユニットなら回収が楽だ



ここでは「らいめいのゆびわ」を入手



使えるアイテムが出ることを祈ろう



地形効果に影響されずに素早く移動できるぞ

第6話

拠点データ

総拠点数 10　隠し拠点数 3

名 称	人 口	モラル	好意度	備 考
ガイス	8978	84	37	
デスタート	9369	43	25	イベント
ククリット	10444	46	61	SHOP
サリット	9165	52	70	
ウリット	8932	41	52	
ハイデッカー	5680	58	80	隠しイベント
教会1	—	—	—	イベント
教会	—	—	—	イベント

出現ニュートラルモンスター

フィボルグ	Lv.11	雪原
クラーケン	Lv.11	深海
プラチナドラゴン	Lv.11	雪原

▼は義勇軍本拠地　▼は敵軍本拠地　●は隠しアイテムの位置　●は隠し拠点の位置



敵ユニットデータ

No	Front	Lv	Back	Lv
1	オクトパス	10	マーメイド	11
			オクトパス	10
2	オクトパス	10	バルタン	11
			オクトパス	10
3			ナイト	11
			ドラゴン×2	10
4	マーメイド×2	11	マーメイド	11
			クラーケン	10
5			プリースト	11
			ヴァルキリー×2	11
6	フィボルグ×2	10	ゴエティック	11

ステージボス ―― ジェンガ

序盤戦のボス的な存在であるジェンガはネクロマンサーLv.14で、彼の全体魔法×2はかなりの脅威となる。しかし、カードを使うことでかなり楽に進めることができる。

主戦力その１で敵の魔法を封印する「ワールド」のカードを使用し、ボスの体力を消耗させる。そして、間髪いれずに主戦力その２で更にボスを集中的に攻撃する。その際、このステージで手に入る「ホーリーロッド」と、「クサナギブレード」を装備して戦うとより効果的だ。こうすれば、効率よくボスを倒すことができるだろう。

ネクロマンサー LV.14



HP	143	対物理	28
STR	95	対火炎	36
AGI	108	対冷気	38
INT	125	対雷撃	39
CHA	60	対暗黒	59
ALI	21	対神聖	21
LUK	45	相性	27

Front	Lv	Back	Lv	派遣数	作戦
プラチナドラゴン×2	11	ネクロマンサー	14	2	バ

妖術師ジェンガとの戦闘前にやっておきたい準備は2つ。1つは、もう一度ユニットの構成を確認し、神聖系ユニットをバランス良く配置すること。そしてもう1つは、教会で入手できる「ホーリーロッド」と「クサナギブレード」を入手・装備しておくことである。

妖術師ジェンガは手強い相手だ。上記の準備をしておけば、少なからず戦闘が楽になるはずだ。

クリア後は、ステージのエンディングでのナーナのセリフに従って一旦リヒトフロスへ帰ろう。ここでカオスフレームが一定値以上あれば、巨人退治の願いを王から頼まれることになる。

その後、故郷であるエストアへ戻ると、トリスタンの乳母であるバーニャが行方不明になったことを知らされる。そして、バーニャの残していった一通の手紙の中で、トリスタンは、自分の本名が「フィクス・トリシュトラム・ゼノビア」であることと同時に、ゼノビア王国の正当なる継承者であることを知らされることになる。この一連のイベントを終えて、初めて第7話のステージが出現する。

イベント

●ハイデッカー
ステージクリア前にこの地を訪れると、「ぎんのロッド」が入手できる。



ここで入手した「ぎんのロッド」は…

●教会1
第4話の教会で入手することができる「しろいじゅうじか」を持ってここに訪れると「クサナギブレード」と交換してもらえる。



ここで「クサナギブレード」に交換してもらえる

●教会2
ハイデッカーで「ぎんのロッド」を手に入れていると、この武器を清めてもらえる。清めた後は「ホーリーロッド」と名前が変わり、パワーアップする。



ここで「ホーリーロッド」にパワーアップする

クラスチェンジ紹介
アマゾネス&その他編

今回は、前回の「ファイター」クラスのクラスチェンジに引き続いて「アマゾネス」「ホークマン」「デビル」「フェアリー」「エンジェル」クラスのクラスチェンジを紹介するぞ。
この表を使えば、クラスチェンジはばっちりだ。
残りのクラスチェンジ情報も、情報を入手しだい随時公開していくぞ。



回復系魔法を使うクレリックはとても重要だ



ヴァルキリーは攻撃が使いやすくておすすめ

アマゾネス

- アマゾネス → クレリック（4〜 / 50〜 / 50〜）
  - クレリック → プリースト（10〜 / 60〜 / 60〜） → ビショップ（18〜 / 70〜 / 70〜）
  - クレリック → ネレイド（14〜 / 70〜 / 65〜）
- アマゾネス → ヴァルキリー（5〜 / 35〜 / 50〜） → フレイア（15〜 / 70〜 / 60〜）
- アマゾネス → ウィッチ（5〜 / 〜65 / 50〜） → ハガル（14〜 / 〜40 / 50〜）
- アマゾネス → プリンセス（ドリームクラウンを使用）
- アマゾネス → ？（？ / ？ / ？）





クラス名		
A	B	C

A ＝必要レベル
B ＝必要アライメント
C ＝必要カリスマ

（白枠）＝既存のクラス
（紫枠）＝新クラス

ホークマン

- ホークマン → バルタン（10〜 / 45〜 / 50〜）
- ホークマン → レイブン（12〜 / 〜55 / 50〜）

マーメイド

- マーメイド → ニクシー（11〜 / 50〜 / 50〜）

デビル

- デビル → デーモン（10〜 / 〜40 / 50〜） → サタン（20〜 / 〜25 / 50〜）

フェアリー

- フェアリー → ピクシー（10〜 / 30〜70 / −） → シルフ（20〜 / 40〜80 / −）

エンジェル

- エンジェル → スローンズ（11〜 / 60〜 / 55〜） → セラフィム（22〜 / 80〜 / 60〜）

隠しストライカー&マップお得な要素を一挙公開

今回も、前回に引き続きマップ攻略と隠しストライカー情報をお届けする。出現条件も公開。これで勝利は間違いなしだ。



THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス™

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
16M	スゴロクバトル

※DC対応、通信ケーブル対応

『THE KING OF FIGHTERS バトルDE パラダイス』は、DC版『KOF'99 EVOLUTION』と通信することで、さまざまな隠し要素を出現させることができる。

前回はその中の1つ、隠しストライカーのフィオとアルフレッドを紹介したが、今回は残りの隠しストライカーを紹介しよう。

今回紹介するのは、『武力～BURIKI・ONE～』の天童凱、そしてオリジナルキャラクターの霧島翔の2人だ。

注目すべきは、なんとこの2人のキャラクターも、DC版『KOF'99 EVOLUTION』でエキストラストライカーとして使用可能だということだ。

この2人のキャラクターについては、DC単体で入手することはできない。『THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス』と『KOF'99 EVOLUTION』をリンクさせることで初めて使用可能になるのだ。

DCと通信して最後のエキストラストライカー、天童凱と霧島翔をゲットしよう。



今まで未公開の隠しストライカー、凱&翔

霧島(きりしま)翔(しょう)



KOF初登場のオリジナル新キャラクター。負けん気が強く、涙もろい、健康優良不良少年！カワイイ娘にはすぐにメロメロ。

ストライカー動作

ジャスティス
ロマンチック　キリシマコンビネーション▶画面上部から突進攻撃OR応援

ダーク
デンジャラストルネード▶バイク攻撃後、挑発。

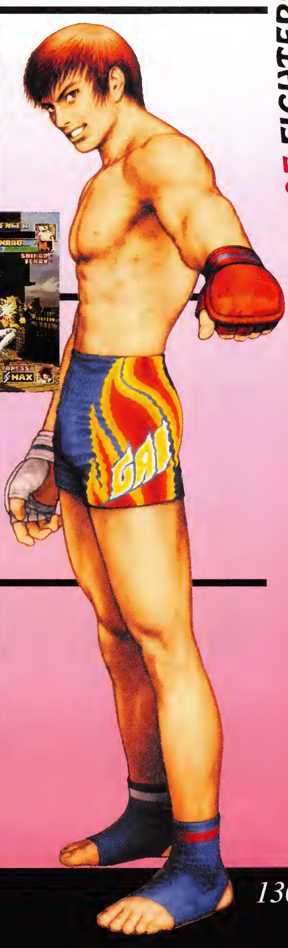




天童(てんどう)凱(がい)







『武力～BURIKI・ONE～』からの参戦。中学を卒業後、沖縄に渡り、単身修行を続けている我流の格闘家。

ストライカー動作

ジャスティス
ヘヴィフック～ガイドリラーサンライズ▶後方からダッシュ攻撃後、挑発+応援。

ダーク
ホイールコンボ・マキシエッジ▶画面上部からキック攻撃後、挑発+応援

THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス

©SNK 2000

博物館ステージ

Museum Stage



ワープルートの対応

A	⇔	A'
B	⇔	B'
C	⇔	C'
D	⇔	D'
E	⇔	E'
F	⇔	F'

博物館をモチーフにしたステージ。

このステージから、スターを購入することができるスターマスと、ボスが出現するボスマスの位置を入れ替えるチェンジマスが出現する。

まず、このステージで、チェンジマスの使い方をマスターしよう。

ポイント1

まず、チェンジマスについて説明しておこう。このステージから、チェンジマスというボスマスとスターマスの位置を入れ替える効果のあるマスが出現する。このマスを通るたび、ボスマスとスターマスは位置を入れ替える。これは重要なポイントで、これを念頭においてゲームを進めないと勝つことは難しいぞ。

ポイント2

スタートして初めてたどり着く分岐点がここだ。

ここで下のルートを取ると、ワープマスFを通って、上のマップでボスマスがあるルートへまっすぐ進むことになる。上のルートを取ると、上のマップでスターマスのあるルートと、チェンジマスのあるルートを選択できる分岐点に進むことになる。

ポイント3で説明するが、上のルートは特に重要だ。



このステージから登場するチェンジマス

ポイント3

博物館ステージで最も重要なポイントがここだ。右に進むルートはワープマスA'を通り、チェンジマスへ進むルート、そして左下のワープマスB'へ進むルートは、上のマップでスターマスがある方向へ向かうことになる。ここで特にポイントとなるのは、チェンジマスへと向かうルートだ。

もし、敵プレイヤーがスターマスへ向かうルートを取っていた場合、チェンジマスへのルートを選択することで、スターマスをボスマスに変更することができる。

つまり、相手がスターを購入しようとするのを邪魔することができるのだ。しかも場合によっては、相手のコインを減らすこともできる。上手に利用して、ゲームを有利に進めよう。



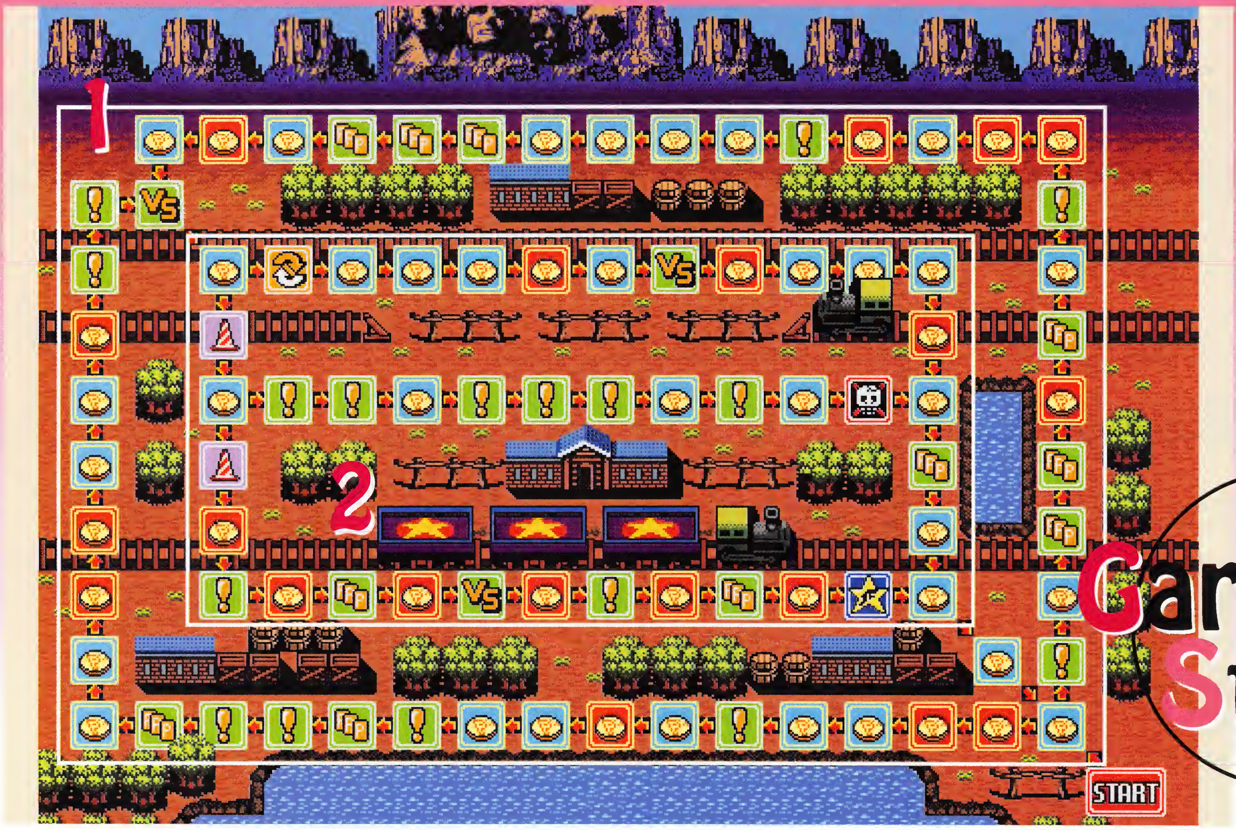
ここを上に進むルートが重要だ



右のルートはチェンジマスへ…。上手に利用しよう

餓狼伝説ステージ

Garou Stage



アビリティポイントを貯めることによって出現する、隠しマップの1つがこの「餓狼伝説」ステージだ。

ワープマスなどはなく、一見シンプルに見えるが、このマップもチェンジマスを使った攻防がアツいマップに仕上がっている。

この「餓狼伝説」ステージを遊ぶためには、アビリティポイントを15万AP以上貯める必要がある。

DCとのリンクを利用するなどして、ぜひ隠しマップである「餓狼伝説」ステージを楽しんで欲しい。

ポイント1

スタートすると、まず大きく外側を右まわりする方向と、左まわりする方向に分岐する。どちらもさほど変わりはないが、左まわりのルートの方が多少コインがマイナスにされるマスが少ないので、基本的にこちらを選んだ方がいいだろう。コインがプラスされるマスも連続で並んでいる場所があったりと、コインもかせぎやすいはずだ。

どちらのルートを選択した場合も、最後はVSマスに到達することになる。



右まわりの方がコインをかせぎやすい



これが隠しマップの「餓狼伝説」ステージだ

ポイント2

VSマスを通ったあと、たどり着くのがここだ。3つの方向に分岐していて、1つはチェンジマス、残りの2つはスターマス、またはボスマスへ通じるルートとなっている。状況に応じてルートを選択しよう。

一番上を通るルートはチェンジマスへとつながっている。相手がスターマスに向かっているなら、ここのルートを進むことをオススメする。相手にダメージを与えることができるぞ。

2段目、3段目のルートはスターマス、ボスマスへ通じている。特に一番下の段を進むルートは、強制的にストップさせられるマスを3つ通ることになる。要するに、スターマスにたどり着くのに最低4ターンは必要ということだ。

相手の状態をよく考えてから通らないと、チェンジマスでボスマスに変えられる場合があるかもしれない。

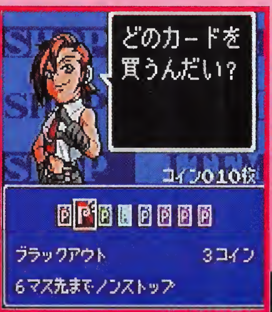
ここで、ボスマスの回避方法を書いておこう。実は、ボスマスの回避方法としてカードを利用するという方法がある。6コマ進むなど、決まったコマ数を強制的に移動するカードのことだ。これを利用すると、ワープマス以外のマスをすり抜けることができる。覚えておくと便利だろう。



これが真ん中を進むルート。できればこちらを進みたい



3つの方向に分岐する。状況に応じて選択しよう

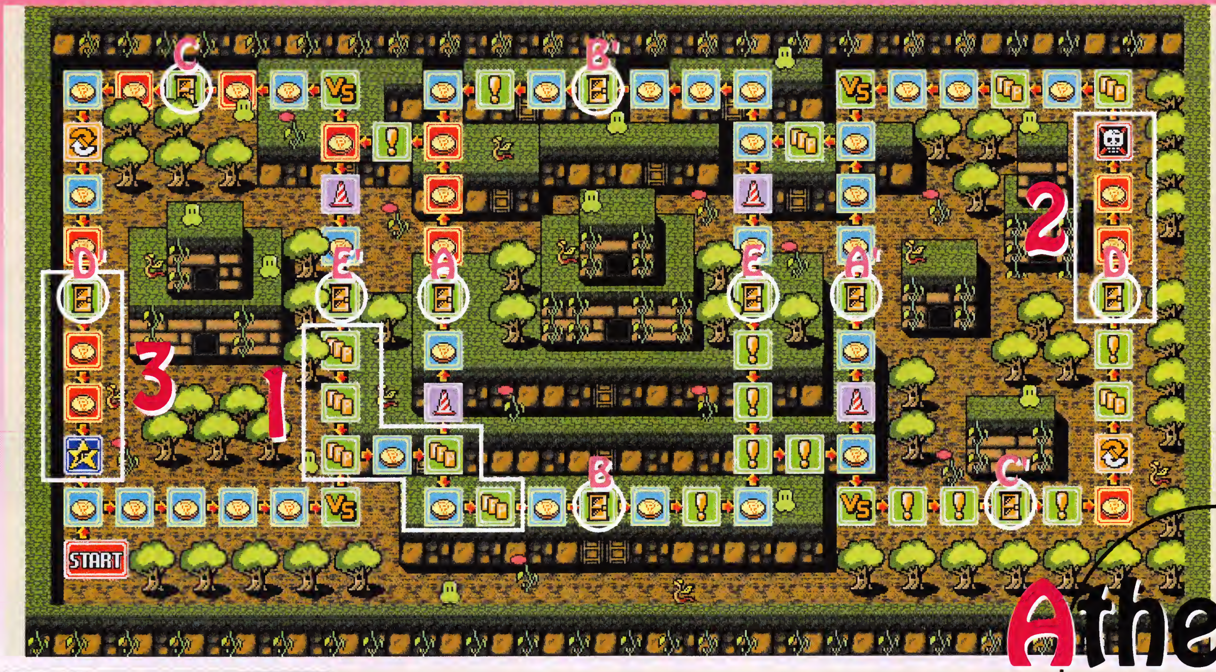


6マス進むカードは非常に便利だ



これが下を進むルート。来るのに4ターンは必要

アテナワールドステージ
Athena Stage



ワープルートの対応

A	⇔	A'			
B	⇔	B'			
C	⇔	C'			
D	⇔	D'			
E	⇔	E'			

隠しマップの2つ目は「アテナワールド」ステージだ。SNKの名作アクションゲーム『アテナ』を連想させる背景となっている。

さすがに最後のステージということで、非常に複雑になっている。多数のワープマスとチェンジマスがからみ合って、今まで以上に苦戦を強いられることは間違いない。今までの経験や、カードを活用してクリアを目指して欲しい。

ちなみに、この隠しマップを出現させるためには、アビリティポイントを60万AP以上貯める必要がある。

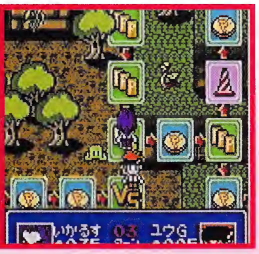
大変だと思うが、がんばって欲しい。

ポイント1

ワープマスEから出ることで、ここにたどり着くことができる。



これが隠しマップの「アテナワールド」ステージだ



カードを購入するにはもってこいの場所だ

カードを購入できるマスが多数配置され、カードの購入にはもってこいの場所だ。このステージに限ったことではないが、カードはゲームを進める上で重要な役割を持っているだけに、このポイントをうまく利用して、使えるカードはガンガン買っておきたいところだ。

ポイント2

ワープマスCから、チェンジマスを通り、ワープマスDから出現してたどり着くのがこのポイント。

このポイントにはスターマス、またはボスマスのいずれかが出現することになる。

注意すべきポイントは、ここにたどり着くためには必ずチェンジマスを通過する必要があるということだ。

要するに、チェンジマスを通過する前に、ここはボスマスになっていなければならないということだ。

そうしないと、ここにたどり着いた時、スターを購入することはできない上に、大打撃を受けることになるぞ。



こちらのルートは、このチェンジマスを通って…



こちらにでてくる。写真はボスマスの時…

ポイント3

ワープマスC'から、チェンジマスを通り、ワープマスD'から出現してたどり着くのがこのポイント。

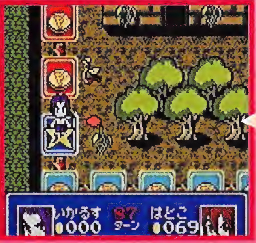
ポイント2で説明したところと同じく、ここのスターマス（またはボスマス）へたどり着くためには必ずチェンジマスを通ることになる。

もし、ボスマスになってしまったら、前にも説明したように、カードを利用することでダメージを受けずに通りすぎることはできる。

カードのありがたみが分かる瞬間だ。



このチェンジマスを通って…



こちらのルートへ…。写真はスターマスの時

ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー



エッグマンの野望を打ち砕け ZONE1～6のボス戦攻略

SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE™

各ZONEの最後に待ち受けている手強いボスキャラ。今月はボス戦の攻略を紹介するぞ。タイムアタックを目指して素早く倒すか、リングボーナスを重視して安全にいくか。選ぶのはキミ次第だ。

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
16M	アクション

※通信ケーブル対応

ZONE 1 South Island

このステージのボスにダメージを与えるためには、ハンマーをかわして、エッグマン自身に攻撃をヒットさせなければいけない。

ある程度のダメージを与えると、ハンマーを叩きつけて地面を揺らす、地震攻撃を繰り出してくる。ソニックが地上にいるときにはダメージを受けてしまうので要注意だ。このボスを倒すには、前から大きめにジャンプして（ハンマーを飛び越えるくらい）、操縦席にいるエッグマンの後頭部辺りをめがけて攻撃すればいい。このゲームに慣れてない人は、メカを充分に引きつけ、攻撃をヒットさせたら一旦ボスの後方に着地するようにして、着実に一撃ずつ攻撃を繰り返せば安全だ。慣れてきたら、1度攻撃をヒットさせた後、その状態のままでまたエッグマンを攻撃すれば1回のジャンプで最大2回のダメージを与えられるので効率がいいぞ。地震攻撃をおこなうようになると多少やっかいだが、地震のダメージを受けるのは「エッグマンのハンマーが地面に当たった瞬間」である。画面が振動する直前にジャンプしてかわせばダメージは受けない。メカが停止してハンマーを振り上げた時が目安になるだろう。この時、大ジャンプしてエッグマンへの攻撃をおこなえば、地震攻撃をよけつつダメージを与えられて一石二鳥だ。

ここで上級者のキミにとっておきの攻略法を伝授しよう。ボスメカが登場する時、画面のやや右端に落ちてくる。このあと左に向かうわけだが、画面左に消え終わるまで最高4回のダメージを与えることができる。まず、エッグマンが笑い終わって移動を始める少し前にジャンプして攻撃する。この時、ボスが移動を始めた直後にちょうどソニックの攻撃がヒットするようタイミングを合わせるのがコツだ。攻撃がヒットしたら、もう1度ジャンプしてもう1回攻撃。その後、メカの後方に着地して、後ろから同じように連続攻撃を繰り返す。これで4ダメージを与えることができるのだ。ちょっとでもタイミングがずれると最後の攻撃が当たらないので注意。再び左からボスが登場したら、エッグマン本人が画面内に現れる瞬間を狙って攻撃する。この方法だと、1往復しない間にボスメカを撃破できるぞ。



ハンマーの動きは単調なので攻撃に専念しよう

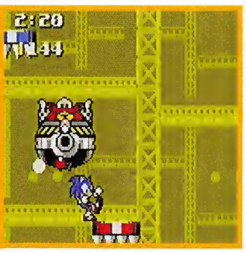


なるべく連続して攻撃をヒットさせるようにしよう

ZONE 2 Secret Plant

普通にジャンプしただけではエッグマン本体に攻撃が届かない。ボスメカの左右にぷかぷか浮かんでいる赤と青の足場に1度乗らなくてはエッグマンに攻撃を浴びせることはできないのだ。足場には下向きにトゲがついており、真下から乗ることはできない。しかもソニックが足場に乗ると回転するようになっている。くるくるまわる不安定な足場から中心部のエッグマンを攻撃するのは至難の業だ。これを防ぐには、「ソニックが長い間この足場に乗っていなければいい」わけである。つまりどちらかの足場に飛び乗ってからすぐに、エッグマンにジャンプ攻撃して、そのまま向かい側の足場に移るといったことを繰り返せば、足場を回転させることなくエッグマンを攻撃できる。同じ足場にいたい時は、その場でジャンプしていれば足場が沈むことはない。だが、ボスメカもソニックに向けて時々弾を撃ってくる。

安全に倒したいなら、ボスメカが弾を撃つのと同時に大ジャンプして攻撃すれば確実に倒せるだろう。



上手に足場を確保することがポイントになるぞ

ZONE 3 Cosmic Casino

ZONE3のボスメカもZONE2同様カプセルである。しかし、このステージのボスの攻撃方法はたった1つ、体当たりのみである。ボスメカはビリヤードのように壁や足場に反射して画面中を飛びまわる。直線運動で速度も一定だから、向かってくる方向と速度から動きを予測して、ちょうどボスの真上に落ちるような攻撃を繰り出せばエッグマン本体にダメージを与えられる。下から攻撃しても本体には届かない上、反対にダメージを受けてしまうぞ（横からなら大丈夫）。

ある程度のダメージを与えるか、一定時間が経過すると、一旦空中で停止してからソニックめがけて一直線に突っこんでくるようになる。ダメージを与えれば与えるほど速度が速くなっていくので、慎重に攻撃しないと予想外の苦戦を強いられることもあるので気をつけよう。あと画面内のフリッパーと六角バンパーは避けるようにすること。当たって跳ね飛ばされてそのままボスメカにぶつかってしまうことがよくあるので注意して欲しい。



ボスの攻撃だけなら問題ないのでさっさと片づけよう

©SEGA ENTERPRISES. LTD., 1992,1999 "SEGA""SONIC THE HEDGEHOG"は、セガの登録商標または商標です。

ZONE 4 Aquatic Relics



ソニックとナックルズ、ライバル同士、雌雄を決する時だ

ここで初めてエッグマン以外のボスが登場する。ソニックのライバル、ナックルズである。今までのボスと戦闘パターンが違う上、戦うたびにパターンが変わるので、かなりの強敵だ。最初はかなりてこずるかもしれない。

ナックルズの攻撃パターンは大きく分けて3つある。まず、パンチ攻撃である。この攻撃をしている間、ナックルズは移動しないでその場でパンチを繰り出す。パンチ中はソニックがスピン状態であるなしに関わらず、ナックルズからダメージを受けてしまう。うかつにスピンで飛びこむと反対にやられてしまうぞ。

次に、ソニックばりのスピン攻撃だ。この攻撃もパンチ同様無敵になるため、触れるだけでダメージを受けてしまう。しかもその場でスピン状態になったあと、すぐさまソニックめがけて一直線に地面に沿って突っこんでくるので注意しよう。



ナックルズの滑空攻撃に狙いをさだめていこう



スピンダッシュ攻撃は無敵なので無理に攻めないように

最後に、唯一スキのある滑空攻撃である。一旦真上に飛び上がり、そのまま反対側のソニックめがけて斜めに突っこんでくる。そのあとに着地するときか、もしくは滑空中に、ナックルズの背中めがけてスピンジャンプをおみまいしてやれば、ダメージを与えられるぞ。ただし滑空中は、ナックルズの頭に当たると反対にダメージを食らうので注意しよう。

基本的にはナックルズの反対側に待機し、滑空攻撃してくる時を狙って、地道にチクチクと攻撃を繰り返すのが一番安全である。しかし、タイムアタックなどでコンマ1秒でも速く倒したいという人は、ナックルズが攻撃していない状態（立っているときだけの状態）を狙って果敢に攻撃することもできる。だが、この方法はナックルズが攻撃状態に切り替わった瞬間にダメージを受けるので、リングを稼ぐためノーダメージで倒したい人や、ゲームに慣れていない人にはおすすめできない。

ZONE 5 Aero Base

このステージの最後に登場するのは、メカソニックだ。攻撃パターンは3つあるぞ。まずは体当たり攻撃だ。この攻撃は地上攻撃なので、ジャンプでかわすことができる。こっちのスピン攻撃も通用するのでどんどん攻撃したほうがいいぞ。

次に、体をのこぎりのような鋭い刃に変えての（以降、ノコギリ形態と呼ぶことにする）体当たり攻撃だが、これは避けるしかない。触れるだけでダメージを受けてしまうからだ。しかもジャンプしてきたり、中央で一旦停止してからの変則攻撃まで繰り出してくるからかなり厄介だ。メカソニックがジャンプしている時は離れておくのが一番安全だが、帯空時間が長いので下をくぐりぬけることもできるぞ。最後に、ノコギリ状態でジャンプした時、全方向に撃ってくる刃だ。刃自体の速さはそれほど速くないので、落ち着いて対処すればかわすことができるだろう。

安全なのは、メカソニックの反対側に陣取り、停止している間に一撃ずつダメージを与えて、メカソニックの攻撃は徹底的に避けまくるという方法である。しかし、この方法は時間がかかるので、体当たり攻撃時には積極的に反撃する方が良い。



とにかくノコギリ状態になったら避けるしかない

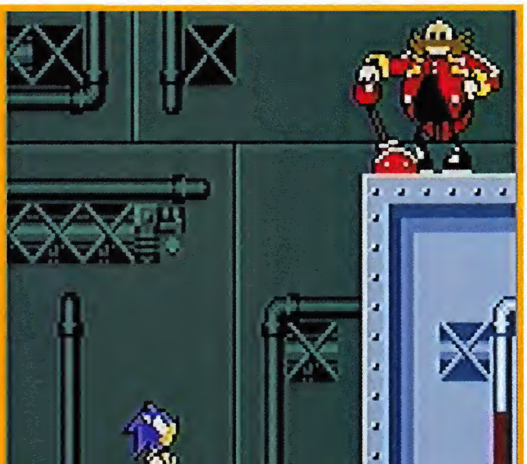


意外と攻撃を仕かけるチャンスは多いので積極的に攻めろ

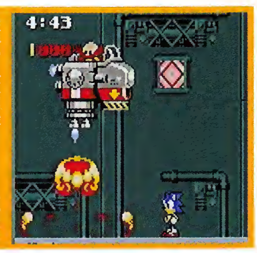
ここでメカソニックを速攻で倒す方法を伝授しよう。まずカプセルが登場して、メカソニックが起動する。この時、メカソニックの目が点滅すると同時にタイミングを合わせて一撃ヒットさせる。このあとメカソニックはノコギリ状態になって地面と平行に突進してくるが、ひるむことなく左側でノコギリ状態から普通の状態に戻る時を狙って一撃ヒットさせる。これを1往復分繰り返し、そのあとメカソニックは普通の状態で体当たりをしてくるので右待機中、移動中、左待機中、移動中、右待機中とここまでで大体7ヒットできる。待機中にうまく攻撃できれば2発ヒットさせられるので、最速ならちょうど2往復で倒すことも可能だぞ。これ以降はノコギリ形態でのジャンプ攻撃もしてくるが、あとはスキを狙って1、2発攻撃を入れればメカソニックが3往復もしない間に倒すことができるだろう。

ZONE 6 Gigantic Angel

まず注意しないといけないのが爆弾投下攻撃だ。ボスメカの発射口からゆっくりと落ちてくるこの爆弾は、当たるともちろんダメージを受けるが、地上に落ちるとさらに火柱が上がり、この火柱に当たってもダメージを受けてしまう。しかし真ん中の火柱だけ上に乗ることができるので、ここを足場にすることができる。またボスメカは5発ずつ弾を発射したりするが、これは一定の間隔なのでタイミングを計って避ければ問題は無いだろう。攻撃パターンはこの2つだけだが、ボスメカは高いところを飛んでいるためダメージを与えにくくなっている。ダメージを与えるには、火柱の足場に一旦飛び乗って、高いジャンプで攻撃するか、



ソニックを見下ろし不敵に笑うドクターエッグマン。いよいよソニックとエッグマンの最後の決戦の時か!?



爆弾の火柱に乗るタイミングを覚えれば怖くない

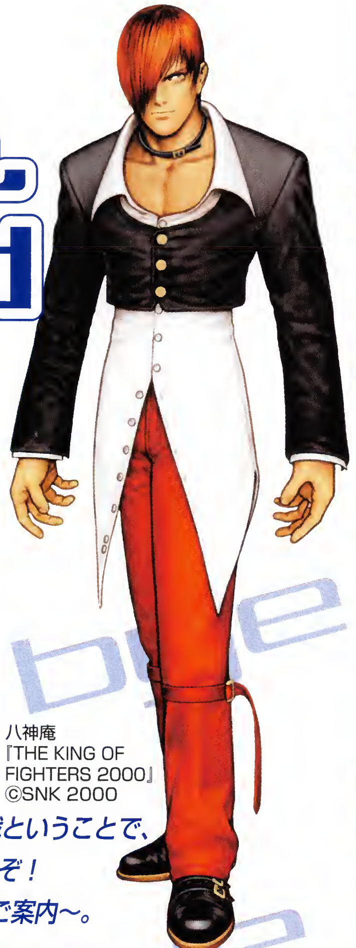
たまに高度を下げてくるときを狙って攻撃するしかないぞ。高度を下げてくる間隔は一定なので、タイミングはつかみやすい。このボスで気をつけたい点は、爆弾投下と弾発射のタイミングである。爆弾投下の火柱を避けるためにジャンプして弾に当たる。ということが多いので、ボスメカが弾を発射し終わったらすぐ攻撃、というタイミングで攻撃を地道に繰り返せば倒せるだろう。



Hello, Good bye

安井邦彦連載 Vol.50

庵への思いはハンパじゃないぞ！



八神庵
『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000

2000年、いよいよ八神庵が始動！
ヤル気みなぎる安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
今回はお待ちかね！　『KOF2000』庵参戦ということで、
庵に対する熱い熱い思いをぶつけてもらったぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。

PROFILE

安井邦彦(やすい　くにひこ)

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、'99、2000、KOF京）／神鏡士浪（剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　ザムライスピリッツ新章）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラギ」他
海外ドラマ・映画：「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

夏はやっぱりお寿司!?
日本の伝統食バンザイ

皆さん、こんにちは。今年の夏もやっぱり暑いですねえー！　いやあ、厳しい夏を乗り切るためにはやっぱり日本の伝統食が一番！ということで今ボクは"お寿司"にすっかりハマっています！

それも都内某所の地味な商店街のハズレにある、カウンターだけの小さな小さなお寿司屋さんです…！

寿司屋といえばお酒がつきものなんですが、そのお店にはアルコール類は一切置いてないんです。だからもう、ただ食べて帰るだけの、当たり前といえば当たり前のお店なんです。

でも、夜に電車を乗り継いでまで出かけて、食べたらすぐに帰ってくるボクは、とても"当たり前"な性格とはいえないかもしれません。いや我ながら笑っちゃいますよねぇ、ハッハッハ！

とにかくそのお寿司屋さんは安くておいしくて酔っ払いがいないので（？）安心して新鮮な魚貝類と出会えるのです！　夏を乗り切る日本の伝統食バンザイ！　ハーッハッハッハー！

今年もやってきた！
八神庵で狂い散れ！

いやあ、今月のボクはノリがとってもヘンですねえ…。

だってだってだって、今年も『KOF2000』で八神庵に会えるんですもの！　これが狂わずにいられますかあっ！　ハーッハッハッハ！

いわゆる"オロチ編"が終了してから、庵はストーリーの中心人物ではなくなってしまったので、彼のファンの皆さんは毎年ハラハラしている（？）かもしれませんねえ！　いやいや、このボクも同じですよ！

でもネ…、正直なところボイス収録だけは5月中に一部終了していたので、ボクはそれほど心配はしていませんでした！

それにまた、今年の庵のオリジナルキャラ画のカッコイイこと!!　毎年ホレ直してしまうのはきっとボクだけではありますまい！

確かに、NF7月号の「KOF2000開発インタビュー」にもあるように、毎年新しいKOFを生み出そうとする開発チームの皆さんの苦労は計り知れず、庵が出る出ないで大騒ぎするのもちと気が引けますが、ボク個人としては、やっぱり他のどのキャラクターよりも思い入れの強いキャラなんです！

もちろん"KOFシリーズ"というゲームあっての八神庵であることは間違いありませんが、CDドラマやらイベントやら歌やらで、いろいろな庵に"出会って"きたボクは、本当に幸せ者です！

庵ーッ、愛してるぞォーッ、これからも、これからもがんばれよォーッ!!　ハーッハッハッハー!!

というワケで今回は、庵に対する思いのたけを一気にぶつけてみましたァッ!!　あとほんの少し"お寿司"の話も…!?

ではまた次回！　ハーッハッハッハー!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q **私は極度のアガリ症なんですが、安井さんはファンの前やステージに立った時緊張しますか？　そうした時どうやって気持ちを落ち着かせるのですか？**

●北知美さん（福井県）

A あなたはきっと誠実な方なのですね。いや、何か物事をなす時にアガったり緊張したりするのは、まじめで誠実な人の証だと思うんです。そしてそれはすごく大事なことだと思うんです。でも時にはそういった自分もふっきりたいですよね…？

さて、どうすればいいのか。答えはカンタン、「別にそんなコトどうでもいいや」てな具合に"ちゃらんぽらん"になること！　分かります…!?　不思議なもので、そういう気持ちになると本当に緊張しませんよ！　これは僕の体験談です。一度試してみろりん…!?　でもNFのイベントにリラックスして参加している僕は、決して"ちゃらんぽらん"な気持ちでいるワケではありません!!

安井邦彦への質問を大募集！　採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントするぞ！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部『Hello, Goodbye　9月号』係

さかなのさんぽ

Vol.52 生駒治美連載

私に元気をくれるサボテンのゴンザレス

声優・生駒治美が感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は彼女が育てている観葉植物に関するお話。彼女と観葉植物との少し不思議な出来事を語ってくれたぞ。



キング『THE KING OF FIGHTERS 2000』©SNK 2000



撮影：生駒治美

夏の思い出 涼しげなわらび餅

わらび餅を食べると夏をほおばっている感じがする。

毎年夏になるとやってくるわらび餅屋さんの「わらびーもち！　いらんかえ？」の声が町内に響くからだ。一般的にはスイカとかを思い描くようだが、スイカ嫌いの私はカブトムシみたいに甘い汁には騙されない。あの見た目も涼しげで冷やっこいぷるりんとした食感に心を奪われているからだ。じゅるじゅる。明日一番に買いに行こうっと！

毎日暑いけど皆は夏バテしてないかい？

私はというといたって元気だ。この間も仕事にいってピンク色のほっぺしてたら「健康優良児って感じですね」って言われてしまった。頬紅だっ！ちゅうの！

あっそうそう以前やってたヨシモト「ムチッ子物語」のテントウムシ花子ちゃんが復活しました！　といってもアニメとしてではなくて、TV東京系で毎朝6時45分から生放送している「おはスタ」の中の花子時計としてなんだけどね。もし良かったらチェックしてみておくれ。

夏バテサボテン「ゴンザレス」

さて宣伝はこれくらいにして…。私はいたって元気だが、困ったことにバテてしまってる奴がいる。

うちのサボテンの「ゴンザレス」だ。白いプチプチができて、いまや鈴木園子状態だ。だいたいサボテンなんて手入れが簡単なハズなのに家にくると何故か枯れてしまうのだ。これはサボテンに始まったことではない。あらゆる植物がどんどん枯れていくのだ。日当たり良好、肥料も申し分なし！　なのにうちにくると見事に枯れていくのだ。

よっぽど植物と相性が良くないのねとちょっと悲しくなってしまうのだが、それでも懲りずに緑を買い続けて犠牲者を増やしている。

サボテンがくれる元気パワー

ある日ぼそっと現場でその話をしたら、なんとその人も同じ現象が起こるらしい。おまけにその人の方がうわてで2〜3日で枯れてしまうらしい。

なんだ私だけじゃないんだ！　と思うとかなり安心したが。

以前「こどちゃ」のサナちゃん役の小田静枝さんが「サボテンってさあすっごいパワーあるんだよ。だからサボテン持ってると元気もらえるんだよ」って言ってたのだ。おまけに「持ち主にあった大きさじゃないと反対にパワーを吸い取られるらしいよ」と注意事項まで教えてもらったからには買わないわけはない。用心して一番小さいサイズからスタートして徐々に大きくしていってるのだ。ちなみにゴンザレスくんは8代目で膝くらいの高さだ。このことから考えると枯れるということは私が勝ってしまってパワーを吸い取ったからと考えられるのだ。ちなみに2〜3日で枯れてしまう人は異常にパワフルなので何となく信じてしまう。風水でも観葉植物はパワーがあるようなことを書いてあるのでまんざらでもない。ということは今まで枯れた植物たちは私のせいだったということになる。

もしかして植物が枯れたのは私のせい？

改めて文章にしてみるとなんて罪な私なんだろう。目の保養ちょっと元気を貰えたらなと思ってただけなのに。

夏のキツイ陽射しにも耐えてる草木が枯れるたびになんとなく罪悪感を感じながらもやめられない私であった。

ごめんよ！　次はゴン左衛門か⁉

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

Q 普段着はどんな風なんですか？　俺はジーンズ系が多いんですが？スカートはちゃんと履いていますよね？　一度忘れたことがあるとか…。

●窪田怜さん（兵庫県）

A うるさい！　もちろん履いているわぁ！　あの日以来。ぐすん。

えーと普段着は私もジーパンばっかり。ラフな格好が好きなんだけれど、写真とかあるとついついおめかししてみたくなるのさ。大抵ジーパンとTシャツでうろうろしていますね。これが一番自分に合ってるみたい。

生駒治美への質問を募集するぞ！　本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！　採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ9月号」係

おハガキ、待ってます！

ネオジオトピックス

イベント

SNKがプライベートショーを開催『KOF2000』の試遊機も大人気!

SNK主催の「SNKプライベートショー2000~Summer~」が7月に大阪、東京、福岡の3会場で開催。東京では10日に東京都港区のアルゼビル高輪で行われ、関係者が多数集まった。目玉はもちろん『KOF2000』。発売を前に実物を見ようと訪れる人や、さっそく商談をはじめる人など、会場内がいっぱいになるほどの盛況ぶり。今年の夏のいち押しとしての貫禄を見せた。

試遊機も多くの台数をさきアピール、ミレニアムということもあり、例年以上の力の入れようで、訪れた人たちを楽しませていた。

このほかに、参考出展として開発中であるMVS用のアクションパズルゲームの『ゴーストロップ』、死霊と戦うアクションゲーム『ナイトメア・イン・ザ・ダーク』といった新作もプレイでき、ひと足早いお披露目となった。

Kや京、庵に加え、雛子、ヴァネッサなど新キャラクターも合わせ12種類がそろった『KOF2000』のフィギアチェーンの発売も告知された。


大人気だった『KOF2000』

イベント

映画『TATARI』のアトラクション、ネオジオワールドに登場!

映画『TATARI』の日本公開を記念し、SNKでは同作品をテーマとした期間限定ホラーアトラクションを開発、直営の屋内型アミューズメントパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」に導入した。

『TATARI』は昨年、全米で公開され初登場NO.1、週末興収16億円でハロウィン・ウィークエンド公開作品の歴代新記録を樹立した大ヒットホラー映画。

SNKでは、『TATARI』の持つ独特のシチュエーションや、「タタリ・サウンド」と呼ばれる音響効果に着目。映画の恐怖を最大限に体験できる手段として、ヘッドホン方式の超立体サウンドに照明や風などの特殊効果、アクターによる驚かしなどを加えた、3Dサウンドのシアター型ホラーアトラクションを開発。期間限定なのでお早めに。

配給会社のギャガ・コミュニケーションズと映画・アトラクションの共同プロモーションとして、ホームページの開設や、イベントの開催なども行う。

●開催期間:9月30日まで
●料金:600円


映画の恐怖を体験できるぞ

イベント

ヘアスタジオ型性格分析アトラクション「シザーズ・マジック」

SNKがヘアスタジオ型性格分析アトラクション「シザーズ・マジック」を開発。「ネオジオワールド東京ベイサイド」で体験できる。

この「シザーズ・マジック」とは、最先端のヘアスタジオで憧れの美容師に、自分にぴったりのヘアスタイルを作ってもらう。そんな、おしゃれで優雅なひとときを疑似体験できるもの。

まず、コーディネートしてもらいたいヘアデザイナーを8人の中から選択し、次に心理テストで性格をタイプ分け。その人の性格からくる好みや雰囲気に合ったヘアスタイルを憧れのヘアデザイナーがコーディネイトして、実際に自分が変身していく過程を髪を切らずに、アトラクションとして体験する。

最後に、そのヘアスタイルになった自分の写真とともに、その髪型にした理由や似合う服装など、ヘアデザイナーによるアドバイスが掲載された「カウンセリングシート」を持ち帰ることができるという、今までにない充実のセンスアップ・アトラクションだ。

●料金:600円
●所要時間:6分


ニュータイプのアトラクション

開催概要

「東京ゲームショウ2000秋」開催概要を発表

(社)コンピュータエンターテインメント協会主催の「東京ゲームショウ2000秋」が、9月22日(金)から24日(日)まで幕張メッセで開催される。今回の総出展数は63社。試遊専門の「ベンチャーブース」を新設する。

前売り券は8月10日より各プレイガイドやコンビニエンスストア、ゲーム専門店などで販売、一般(中学生以上)1000円、小学生以下無料。当日券は一般1200円。

●一般問い合わせ=東京ゲームショウインフォメーションデスク☎03-5512-3154(月~金10:00~17:00。土日・祝日は除く)

☆本誌読者20組40名にペアチケットをプレゼント。詳細は142ページまで。

サービス

『ガンバレねおぽけくん(仮)』のミニゲームをダウンロードサービス

SNKのホームページ上において、大人気のネオジオポケット版『ガンバレねおぽけくん(仮)』のミニゲームのダウンロードサービスが行われている。

ダウンロードできるのは、「さくらじまパニック」「モゲラー」「ヤボウさん」の3種類で、Windows専用となっている。

SNKホームページアドレス http://www.neogeo.co.jp


ミニゲームがパソコンでも

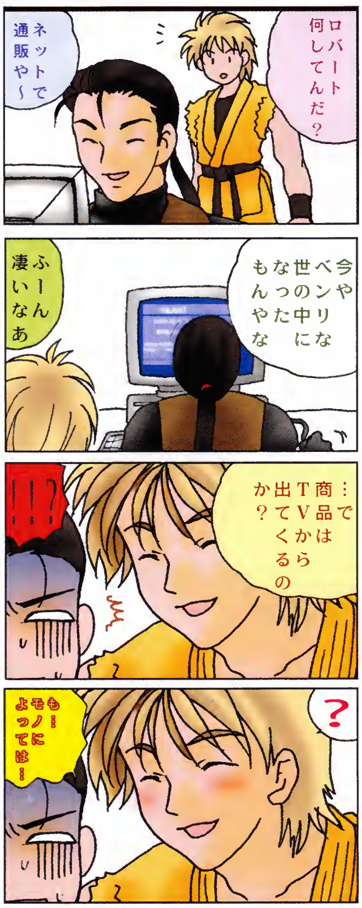
SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店
☆バースデイプレゼント
免許証や学生証などの誕生日を証明できる物をお持ち頂いたお客様には、店内のお好きなゲームを1Playサービス！
☆夏休みにネオプリとろう！（～8月31日）
当店では夏休み期間中ネオプリを1Play300円から200円に値下げ致します。
☆『KOF2000』ゲーム大会（夏休み毎週日曜日）
ついに今年も発売になった『KOF』でのゲーム大会、8月は毎週日曜日行います。昨年のように3号店との合同やコスプレコンテストもあるかも!?
●ネオジオランド江坂3号店
☆カフェテリアにて新メニュー販売中！
TCBYヨーグルトに新メニュー「テイスティー シバー3種類が登場。
☆夏休みはフリータイムで歌い放題！
カラオケ36では、クーラーのきいた部屋で平日（月～金）18：00までお1人様 500円です。
☆ビリヤード カクテルフェアー実施中！
ビリヤードフロアーではサマーカクテルを6種類、1杯200円。
☆『KOF2000』ゲーム大会開催情報
話題のKOF最新作『KOF2000』のゲーム大会が今年も開催されます。上位入賞者には素敵な賞品を用意。
●ネオジオランド滝野社
☆ビリヤード半額割引
一般料金お1人様1時間600円のところグループ内に1人でも会員様がいれば全員プレイ料金が半額に！
☆カラオケ夜のフリータイム
平日夜7：00から11：45まで好きなだけ歌って1人様1000円（1ドリンク制）。
●ネオジオボウル金沢八景
☆初心者向けボウリング教室開催 8月22日14：00～。
通常と同様にゲーム数分の料金だけで講習参加OK。講習料・練習時間分は無料。TEL 0120-36-3112。
☆夏休みゲーム大会開催決定！ 8月26日15：00（受付14：30～）
毎年恒例となっている金沢八景夏のゲーム大会が、今年も開催！ タイトルはもちろん『KOF2000』。参加費無料！
●ネオジオボウル千葉浜野
☆「月末恒例ゲーム大会」
毎月最後の日曜日はネオジオランドのゲーム大会。参加費無料。ゲーム内容『KOF2000』使用？ 賞品にオリジナルグッズを用意！
☆「時間無制限 カラオケ歌い放題」
平日（月～金）1人1000円、土日は1人1200円で好きな時間何時間でも歌い放題です。オープンからラストまでいてもOK。全部室対応！ ただし、土曜祝前日は5室限定。
☆「ビリヤード撞き放題」平日（月～金）
限定 1人1000円にてビリヤード。フリープレイOK。
☆ボウリング「フリータイムコンペ 開催中」
ボウリング2ゲームのスコアを登録、イベント参加者の中で順位を決定、順位に応じてMDコンポ等の総額135万円の賞品をプレゼント！ 参加料500円、9月中旬終了予定。
☆「大好評レディースデー」
火曜、木曜は女性のみの組に限り、1人600円で投げ放題(20時以降は700円)さらにプラス300円でソフトドリンク飲み放題。
☆ゲーム「月末恒例 ゲーム大会」
毎月最後の日曜日はネオジオランドのゲーム大会。参加費無料。ゲーム内容等詳細は1週間前から店内にて告知。
●ネオジオボウル福井
特別会員募集中！ 時間、曜日に関係なく1ゲーム50円引き！ さらに、ハイスコア・アベレージの管理ができる、画期的システム搭載。
☆カラオケ「飲み放題プラン大好評実施中！」
2時間飲み放題でお1人様なんと1500円。部屋代無料！
●ネオジオボウル名取
☆「続昼下がりのボウリングサービス」実施中
オープンから17：00まで一律1ゲーム¥350。会員の方は、1ゲーム¥300。～8月31日。
☆ 夏休みジュニアスタンプラリー開始
夏休み期間、ジュニアの皆様にスタンプカードを配布し、施設ご利用毎にスタンプを押す。スタンプの数によって素敵な商品をプレゼント！ ～8月31日。
☆ゲームにて「モグモグファラオで景品GET！」開始。
モギモグファラオ筐体内に、あめや、お菓子以外に、くじがたくさん。運が良ければ、施設無料券や、割引券または、ヌイグルミなどの景品も。
●ネオジオボウル福岡
☆8月中は朝一がお得！
8月1日～31日（11日～16日除く）。各々先着10名様に限り
・ボウリング1ゲーム無料
・ビリヤード30分無料
・ゲーム1PLAYサービス
☆夏休み最終企画
期間8月27日～31日。音楽ゲームALL¥100。この機会にぜひ皆様レベルUPを！
☆格闘ゲーム大会
8月13日、20日開催。順位に応じたレアグッズプレゼント！

リョウの朝ごはん

そこまでベンリじゃない

日向星花



© SNK 1992、1994、1995、1996、1997、1998、1999、2000

最新CD情報

ARCADE SERIES THE KING OF FIGHTRES2000 サウンドトラック／SNK楽曲雑技団



8月23日発売
2940円（税込）
CD：SCDC-00035
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社

今世紀最後の『KOF』サントラが、オリジナルBGM全曲＋VOICE集を含む2枚組で登場！
各チームごとのテーマや全キャラのVOICEが満載で、『KOF』ファン必聴の1枚。オールカラーブックレットつきで、ケースは特殊仕様。

DRAMA SERIES THE KING OF FIGHTRES2000 ドラマCD／SNK楽曲雑技団

9月20日発売
2940円（税込）
CD：SCDC-00039
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社

7月にTBSラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」でオンエアしたドラマが早くも登場！ 未放送分シナリオを含む全7話完全収録で、お買い得。
これを聴けば『KOF2000』を2倍楽しめるぞ！

NOW PRINTING

ネオジオフリークサービス部提供

通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、9月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

●餓狼MOW テリー・ボガード ジャケット
（写真ア参照）

サイズ：MorL
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）



写真ア

●餓狼MOW ロック・ハワード ジャケット
（写真イ参照）

サイズ：MorL
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真イ

●KOF'99 草薙京 ロングスリーブTシャツ
（写真ウ参照）

サイズ：MorL
価格：10,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真ウ

●KOF'99 草薙京 ジャケット
（写真エ参照）

サイズ：MorL
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真エ

※ご注文の際には、必ずサイズを明記してください。

NFホームページ　同人誌コーナー開設のお知らせ

ＮＦホームページ（http://www.neogeofreak.co.jp/）内に、本誌と同体裁の同人誌コーナーを有料で設けています。どんなジャンルの同人誌でもご紹介させていただきます！
お申し込み方法や料金など、詳細をお知りになりたい方は下記までお問い合わせ下さい。

〒112－0005　東京都文京区水道2－13－12　ＳＫビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部　「ＮＦホームページ同人誌コーナー」係
●ＴＥＬ：03－5395－6314　●Ｅメール：neogeo@neogeofreak.co.jp



ねおちゅぴグッズ

●ねおちゅぴ2周年記念 ベストトークコレクション2
価格：1,890 円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—R

●ねおちゅぴ おまけの2分間スペシャル
価格：1,890 円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

●「ねおちゅぴ」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735 円　送料：なし
商品番号：NA—H—S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050 円　送料：なし
商品番号：NA—HS—S

NFオリジナルTシャツ

①ホワイト	⑥ダークグリーン
②ブラック	⑦イエロー
③ブルー	⑧オレンジ
④パープル	⑨ピンク
⑤アクアブルー	⑩レッド



※注文の際には、必ずご希望の色と枚数を明記してください。

価格：1,680円／送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：NF－T－01／サイズ：MorL

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
＜同封する紙に記入するもの＞
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

＜申込先＞
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
＜口座番号＞
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

NEW！ネオジオポケットカラー



価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD－NPC－03
※希望する番号を
必ず明記してください

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！　イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。

価格：2,625円　送料：D(送料一覧表参照)　商品番号：PB-NO-01

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●リアルバウト餓狼伝説２　THE NEWCOMERS
●ザ・キング・オブ・ファイターズ '98　通常版
●ザ・キング・オブ・ファイターズ '99
価格：各7,140円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：SF－NCZ－01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブラウン／2.クリスタルオレンジ／3.ブルー
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP－NST－01
※注文の際には、必ずご希望の色を明記して下さい。

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP－NST－02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK－NP－01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA－NP－01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH－NP－01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY－MP－01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

●ネオジオポケット対応充電器セット（単三形ニッケル水素電池2個つき）
価格：3,675円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDS－NP－01

●ネオジオポケット対応充電式電池（単三形ニッケル水素電池2個）
価格：1,155円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDD－NP－01

ネオジオポケットカラーソフト　各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM－NPK－02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM－NPK－02

●パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
価格：3,990円
商品番号：SPA－NPK－02

●ビーストバスター～闇の生物兵器～
価格：3,990円
商品番号：SBB－NPK－02

●ポケットラブ～ｉｆ～
価格：5,040円
商品番号：SPL－NPK－02

●キング・オブ・ファイターズR－2（キャンペーン版）
価格：3,129円
商品番号：SKF－NPK－02

●電車でGO！２ｏｎネオジオポケット
価格：4,725円
商品番号：SDG－NPK－02

●つなげてポンッ！２
価格：3,360円
商品番号：TGP－NPK－02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990円
商品番号：KSS－NPK－02

●ファーゼライ！
価格：3,990円
商品番号：FZR－NPK－02

●パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー
価格：4,179円
商品番号：PHG－NPK－02

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー
価格：3,990円
商品番号：SHH－NPK－02

●それいけ!!　花札道場
価格：5,040円
商品番号：SHD－NPK－02

●頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM
価格：3,990円
商品番号：TJK－NPK-02

●水木しげるの妖怪写真館
価格：3,990円
商品番号：MSY-NPK-02

●ネオ・トゥエンティワン
価格：3,990円
商品番号：NTW－NPK－02

●パーティーメール
価格：3,360円
商品番号：PTM－NPK－02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990円
商品番号：KSS－NPK－02

●SNK GALS' FIGHTERS
価格：3,990円
商品番号：SNG－NPK－02

●ポケットリバーシ
価格：3,129円
商品番号：PKR－NPK－02

●神機世界エヴォリューション～はてしないダンジョン～
価格：3,990円
商品番号：SSE－NPK－02

●パチスロ　アルゼ王国　ポケット AZTECA
価格：3,990円
商品番号：PAP－NPK－02

●クールボーダーズ　ポケット
価格：3,990円
商品番号：CBD－NPK－02

●メタルスラッグ2nd　MISSION
価格：4,179円
商品番号：MTS－NPK－02

●コイコイ麻雀
価格：3,990円
商品番号：KKM－NPK－02

●ビックリマン2000　ビバ！ポケットフェスチバァ！
価格：3,990円
商品番号：BBP－NPK－02

●幕末浪漫　特別編　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～
価格：3,990円
商品番号：BTG－NPK－02

●パチスロ　アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS
価格：3,990円
商品番号：PAW－NPK－02

●コットン
価格：3,990円
商品番号：CTN－NPK－02

●おえかきパズル
価格：3,129円
商品番号：OKP－NPK－02

●ガンバレねおぽけくん（仮）
価格：3,990円
商品番号：GNP－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　サムライスピリッツ！２
価格：2,625円
商品番号：SSS－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～SNKサポーターズバージョン～
価格：2,940円
備考：トレーディングカード「VERSUS TCG "SNK vs. CAPCOM"」（発売元ハドソン）のレアカード同梱！
商品番号：SVC－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～CAPCOMサポーターズバージョン～
価格：2,940円
備考：トレーディングカード「VERSUS TCG "SNK vs. CAPCOM"」（発売元ハドソン）のレアカード同梱！
商品番号：CVS－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　餓狼伝説　FIRST CONTACT
価格：2,625円
商品番号：BGF－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション メタルスラッグ　ファーストミッション
価格：2,625円
商品番号：BMF－NPK－02

●パチスロ　アルゼ王国ポケット PORCANO2
価格：3,990円
商品番号：APS－NPK－02

●デルタワープ
価格：3,990円
発売日：８月10日
商品番号：DLW－NPK－02

●COOL COOL JAM
価格：3,990円
発売日：８月10日
商品番号：CCJ－NPK－02

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオキャラクターグッズ

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

K′チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K－TYO－01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝１セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝１セット500円、2セット以上900円
E＝１セット700円、2セット以上1,000円
F＝１セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝１セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は２～３日、郵便振替では５～６日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、２～４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで　[通販専用電話番号]　ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

　実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

3

THE KING OF FIGTERS 2000ポスター
／5名（SNK）

2

COOLCOOLTOONステッカー
／10名（SNK）

4

頂上決戦最強ファイターズエアPOP／1名（SNK）

1

『東京ゲームショウ2000秋』ペア入場券／20組40名
（東京ゲームショウイベント事務局）

5

MARBEL VS. CAPCOM 2（DC）
／3名（カプコン）

6

ストリートファイター3 3rd STRIKE（DC）
／3名（カプコン）

7

トゥームレイダー4：ラストレベレーション（DC）／3名（カプコン）

※①のプレゼントの当選発表は、発送をもってかえさせていただきます。



応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切は9月9日必着。発表は11月号（10月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク7月号プレゼント当選者発表

①ネオジオポケット専用ストラップ
田村宰規・広島県／石井良紀・秋田県／福島健人・兵庫県／中山哲郎・熊本県／鈴木絵美・宮城県／熊谷洋子・広島県／田村清剛・群馬県／太田美乃・福島県／松井友希・北海道／高畑美紀・大阪府／他2名

②THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION（DC）
野口啓樹・埼玉県／新城祐樹・沖縄県／石本和之・島根県

③サイトロン特製CDポーチ
河野綾子・長崎県／津田拓也・大阪府／乾井徹・山口県／菊池義尚・福岡県／須藤直人・広島県

④KOUDELKAオリジナルサウンドトラックCD
山口直人・大阪府／工藤勝彦・埼玉県／片平誠・愛知県

⑤「AMON デビルマン黙示録」缶バッジ
尾辻真紀・鹿児島県／徳富真理・熊本県／清水翼・秋田県／砂田陽子・富山県／坪井裕樹・青森県／坂口慎一・長野県／栃本貴紀・岐阜県／井上剛・京都府／安納やよい・栃木県／山崎陽子・和歌山県

⑥Memories Off Pureポスター
須田枝理子・宮崎県／渋谷裕美・岩手県／山口浩司・兵庫県／吉田健伍・新潟県／柴田正司・福島県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

SNK宣伝課 中村はんの今日もタルいわ

夏だ!ビールだ!! ストライカー2000!!!の巻

イラスト&ストーリー/菊地翔壱





つづく

NEO・GEO FREAK

10月号次号予告

次号は9月9日発売　定価630円（本体600円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

CAPCOM vs. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000

NEWキャラクターテキストVol.14
二階堂紅丸
（KOFシリーズ）

コンシューマ新作情報
COOL COOL TOON
COOL COOL JAM
オウガバトル外伝
～ゼノビアの皇子～
ロックマン
バトル&ファイターズ

声優連載コラム
生駒治美さかなのさんぽ
安井邦彦Hello,Goodbye

読者投稿コーナー
パレット
キャンパス
天晴EXCELLENT
ネオジオ特選
同人誌コーナー/他

連載コミック
リョウの朝ごはん
by 日向星花
月刊4コマFREAK
by 坂崎拓海
SNK宣伝課・中村はんの今日もタルいわ
by 菊地翔壱

NEO・GEO FREAK 9月号
2000年9月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第9号　通巻64号
定価630円（本体600円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／津田康
●編集スタッフ／稲葉祥子，山田理絵，朝井千晴，長山武志，杉浦淀元
●制作スタッフ／大西宏昭
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，蒼炎闘士ゆーち、Kaz 78年式，L.L.terra，まっちー，ILP-ケンちゃん
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、山口勉、桂田和昭)，藤原道子
●サービス部／和田幸子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超・編集後記

●ＫＯＦ…製品版でＡ級が直ってるかどうかが気がかり（STジョー関係や、クラーク＋STラモンなど）。とりあえず、格ゲーを触るのは久々なのでリハビリを兼ねて楽しみたいと思うっす。まぁ何より楽しみなのはSvC。さっさとプレイしたいっすぅ。今日のところは家帰ってDIA2じゃ。うしゃ～オラぁ!!　（鷹）

●久々の後記。今年の上半期はずっと餓狼をやってた気がする。仲間と一丸になって大会制覇を目指して真剣にやりこみ、かなり楽しませてもらった。このゲームの開発陣に感謝するとともに、「俺もまだ若いな」なんて思ったり（笑）。次はＫＯＦ。まだ発売直後だが、半年やりこめるゲームだといいな。　（ＤＳＰ）

●っしゃあ～このやろうぅ…某有名ＲＰＧⅨが２枚目突入後止まったまんまじゃい。夏の大まんが祭りにもいかにゃあならんし、もはやジャンプも立ち読みかあ？　ってな感じで入院生活を余儀なくされたわけですが（嘘ＴＴ）、今年は果たして251匹揃えられるんでしょうかねえ。うむむ、データくれくれ。（飲み頃）

●最近までストⅢにどっぷりはまっていました。ＤＣ版が発売され。友人と一丸となってカスヤ（謎）のギルに挑むも200連敗!!　「自分も歳だな」と正直思ってしまいました（苦笑）。ともあれ、今はＫＯＦ。今年のリョウ、ロバート、キングは結構楽しめそう（まだ分からないけど）。シャーッ!!　コラッ!!　（ヒデ）

●半年間やり続けた餓狼は、超面白かった。関東大会優勝目指して頑張ったことも、今となってはいい思い出だ。夏には新作がいっぱい出るし、ＫＯＦやＣＶＳの大会では、またまた頑張ってみようかな…？　というか、某ロボゲーαやりました。ヴィレッタちゃん最高ですわ。　（ケン）

●初めての後記登場ダ！　っしゃあこのやろー！　ってか何書けばいいんだろう…。ええと、やっぱＫＯＦかな。レオナの２Ｐカラー最高！　超らぶりー（はぁと）。あたしゃあもう萌え萌えでしゅ、へけけ。今年もいい動きしてるし、いうことなし。何かレオナの話ばっかになったなぁ、ＭＡＩＣＣＡ。　（ｔｅｒｒａ）

●terraと共に、後記に初登場！　俺ら２人がどんな人物か、知らない人は気になりますかねえ？　知ってる人はあまり口外しないように…。今年も半分を切りました。残り数か月をブチ切れながら突っ走っていこうかと思い、壊れ具合をさらにパワーアップさせるつもりです。しゃあーおらあー！　(Kaz 78年式)

●久々の後記でおま♥　皆さん！　最近何かあるぅ？　…ってか爪櫛なんで無くなってん？　だぁぁ～～（赤ん坊のよふに）ってことで、今月の命題…枯れ僕と爪櫛～引っ掻くよりむしろ首筋を噛みたい～嗚呼ぁ～！　もう!!　誰かラルクのSTAY AWAYフィギアください♥（ゆーち）

THE KING OF FIGHTERS 2000 CHARACTER BOOK

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000キャラクターブック

8月24日発売！

毎年恒例の月刊ネオジオフリーク編集部による
ＫＯＦグラフィック集「キャラクターブック」。
今年は編集部攻略陣も参加し、攻略要素も盛りこみ、
例年になくホットな仕上がりになるぞ！
キャラクターファンはもちろん、ゲーマーにもおすすめの1冊だ。

AB判／160ページ／価格：1,800円+税

発行：株式会社　芸文社

月刊ネオジオフリーク 2000 9月号

KOF2000 全キャラ技解析

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

月刊ネオジオフリーク NEO・GEO FREAK 2000年9月号

2000年9月1日発行（毎月1回・1日発行） 第6巻第9号／通巻64号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社 〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03-5992-2051（営業） ☎03-5992-2052（広告） ☎03-5395-6314（編集）

定価630円 本体600円 芸文社



雑誌07225-9 T1107225090638